POR SÓLO 1'90€

TODAS LAS NOVEDADES: YAKUZA 3 ★ RED STEEL 2 ★ MOTO GP 09/10 ★ REY ARTURO ★ SUPREME COMMANDER 2 ★ METRO 2033 ★ SOCOM ★ MX VS ATV REFLEX ★ PHANTASY STAR ZERO



MARCA player

PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL

TU REVISTA MULTIPLATAFORMA

NÚMERO 19
ABRIL 2010



www.marcaplayer.com

ANÁLISIS
JUST CAUSE 2
Rico Rodríguez regresa para poner patas arriba Panau

MÁS JUEGOS...
LOST PLANET 2
SUPER MARIO GALAXY 2
METROID: OTHER M
SUPER STREET FIGHTER IV
THE SETTLERS 7
NAUGHTY BEAR
HUNTED: THE DEMONS FORGE
BLUR

PRIMER VISTAZO EXCLUSIVO
L.A. NOIRE
Todos los secretos del esperado thriller de Rockstar



¡CONCURSOS!
GANA 2 EQUIPOS PARA JUGONES
...Y una consola DSi XL, Peluches de WoW, 25 camisetas Player...



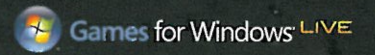
ANÁLISIS
GOD OF WAR 3
¡EL JUEGO MÁS ESPERADO DE PS3, A FONDO!

10€ DE DESCUENTO EN LOS RECOMENDADOS

XTRALIFE.es

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 PC ★ PS3 ★ XBOX 360 ★ RED STEEL 2 WII ★ HEAVY RAIN PS3 ★ ASSASSIN'S CREED 2 PC ★ BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER PS3 ★ XBOX 360 ★ METRO 2033 PC ★ XBOX 360 ★ MOTOGP 09/10 PS3 ★ XBOX 360




18
www.pegi.info

Games for Windows LIVE

XBOX 360

XBOX LIVE


PlayStation 3

PlayStation Network

eLIFE 2010

SE MIRA Y SE TOCA

Un espacio para conectar con
las últimas tendencias en tecnología



26, 27 Y **28** DE NOVIEMBRE
PALACIO DE LOS DEPORTES
DE LA COMUNIDAD DE MADRID



ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Publicidad: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: LUIS ENRÍQUEZ

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

COORDINACIÓN
- Gustavo Maeso (Coordinación de Redacción, PlayStation) *gustavo.maeso@unidadeditorial.es*
- Chema Antón (Coordinación de Redacción, Wii y DSi)

REDACCIÓN / COLABORADORES
- Juan García Garrido (Xbox 360)
- Lázaro Fernández (PS3)
- Mario Fernández González (Reportajes)
- David Navarro Blázquez (Actualidad, Guías y Blog Oficial) *david.navarro@unidadeditorial.es*
- *David Caballero (Wii y DSi)*
- Jaume Esteve (Blog oficial)
- Rebeca Saray y Mauro *(Fotografía)*
- *Angel Llamas "Wako" www.vidasinfinitas.es (Reviews), Sara Borondo, John Tones, Akihabara Blues, Txema Marín, Pablo Juanarena, José Luis Villalobos, Javier Artero, José Luis García Guerrero (Ocio), Juandi "Keitaro", Diego Alberto Fernández, Natalia Muñoz.*

DISEÑO
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Duardo - (diseño original, diseño portadas, PC y Hardware)

EDICIÓN Y CIERRE
- David Navarro Blázquez - *david.navarro@unidadeditorial.es*
- Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Directora de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Jefe de Publicidad: José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernández Galiano 94 231 90 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 86 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27 Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 75 30
Internacional: Katja Matus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25 28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: José Jesús López Gálvez. Directora de Marketing: Virginia Roel. Jefe de Producto: Gema Monjas. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI  FIPP

Editorial



LA **LEY DEL IVA**, EN EL PUNTO DE MIRA



ESTA SEMANA -LA PASADA PARA VOSOTR@S- PUBLICÁBAMOS UN POST EN NUESTRO BLOG DE ELMUNDO.ES que trataba de aportar un poco de luz al tema del IVA, que afecta directamente a vuestros bolsillos a la hora, en este caso concreto, de adquirir un nuevo juego dentro o fuera de nuestras fronteras. Gracias a Bolo, Jefe de Publicidad de *Player* en la actualidad, durante años Product Manager en Take 2, tenemos ahora una visión más amplia y cercana de este asunto.

La primera premisa con la que comenzamos es, sin lugar a dudas, el precio de los juegos. A día de hoy, en muchos foros, los consumidores defienden que los precios de los juegos son demasiado elevados. Nosotros, como decíamos en el post, no queremos entrar -aún- en si el precio es adecuado o no -ya lo haremos-, pero queremos comentar un hecho cada vez más frecuente, que no es más que la nueva tendencia a elegir la importación frente la compra directa en retailers españoles.

ESTE MES TAMBIÉN PUEDES DISFRUTAR DE NUESTRAS **GUÍAS** ESPECIALES

Bolo comentaba en nuestra charla que gracias al cambio de divisas entre Euro y Libra se pueden encontrar títulos recientes con un ahorro de hasta un 25% con respecto al PVP que tienen en España. Pues bien, según la modificación de la Ley del IVA, con reflejo en en el BOE del 2 de Marzo de 2010, el artículo 34 reza lo siguiente: *Importaciones de bienes de escaso valor. Estarán exentas del Impuesto las importaciones de bienes cuyo valor global no exceda de 22 euros. Se exceptúan de lo dispuesto en el párrafo anterior: 1.º Los productos alcohólicos comprendidos en los códigos NC 22.03 a 22.08 del Arancel Aduanero. 2.º Los perfumes y aguas de colonia.3.º El tabaco en rama o manufacturado.*

Es decir, que desde el día 2 de de Marzo, todo artículo comprado fuera de la UE es susceptible de tener que tributar en aduana si su valor es superior a 22 €. Incluidos, claro está, todos esos videojuegos que compráis fuera de nuestras fronteras.

Aquí es donde comenzamos con los ejemplos. En Reino Unido, nuestro IVA se llama VAT (Value added tax), y es de un 15% aprox. Ya viene cargado en los juegos que importáis desde Inglaterra. Si pagas I.V.A. en adquisiciones intracomunitarias, no tienes que pagarlo otra vez en la aduana española. Esto es porque el lugar de devengo del impuesto, en este caso, está marcado por quién realiza el envío. Al ser desde Reino Unido es allí donde hay que liquidar el impuesto. El apunte que os hemos mostrado arriba del BOE, de la Ley del IVA, se refiere a importaciones procedentes de terceros países (es decir, aquellos que no forman parte del tratado de funcionamiento de la UE). En esos lugares, cuando compréis algo, tened en cuenta que os pueden hacer pagar aranceles aduaneros (un porcentaje que puede estar sobre un 12%), calculando el precio más el arancel; y al que hay que sumar el I.V.A. correspondiente.



En definitiva, cuidado al comprar en lugares como PlayAsia.com, HKofferhouse (China), Videogameplus (Canadá)..., es preferible que importéis desde cualquier otro país que sea intracomunitario. Además de no afectar la modificación de la ley en este caso, las empresas que venden este tipo de productos (HK, VG+, Play.com, etc.), suelen etiquetar esos productos desde su salida para evitar posible problemas.

Participa >>
Entra en los sites de Marca Player. ¡Tu opinión cuenta!

facebook Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com
marcaplayer@unidadeditorial.es

BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/

BLOG EL MUNDO PLAYER:
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/

El Equipo



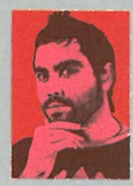
Gustavo Maeso
Recibiendo el alta médica por mi cumpleaños. Gracias...
ADORA: Hacer guías. ¡Lo mejor de la vida!
ODIA: Volver al curro y tener que soportar a Xcast.



Chema Antón
¡Red Steel 2 es mucho mejor que la pera limonera!
ADORA: Que Zombie Panic in Wonderland llegue a Japón.
ODIA: Los colores de la DSi XL son como raros, ¿no?



Juan 'Xcast'
Digan lo que digan, los pelos del culo abrigan.
ADORA: Perdidos, la mejor serie de la Historia.
ODIA: Sí, yo también odio a Xcast. ¡Quiero ser popular!



Lázaro 'Doc'
Si a alguien le sobra un pinball Twilight Zone... ¡Que me llame!
ADORA: Las burradas que se pueden hacer en Just Cause 2.
ODIA: Que PS3 tenga fallos como el reciente ApocalyPS3.



Sol García
Cuanto más conozco a mis amigas más quiero a mi perro.
ADORA: Los diseños de las camisetas de David Abades.
ODIA: Caminar por la calle con frío polar y con lluvia.



'Duardo'
Aprendiéndose el piedra, papel tijeras de StarCraft 2...
ADORA: Los portaaviones de Supreme Commander 2.
ODIA: El DRM de Assassin's Creed 2 PC...



Mario 'Artista'
Spotify ha conseguido que duerma menos (aún).
ADORA: Volver a escuchar Soundgarden.
ODIA: No tener tiempo para jugar a Mass Effect 2.



David Navarro
Si John McClane protagonizase Just Cause 2, duraría 2 minutos.
ADORA: El olor a napalm por la mañana.
ODIA: Imaginarme a Xcast en tanga rojo, ¡arrrgh!



¡CONTACTA CON NOSOTROS!

WEB: www.marcaplayer.com
MAIL: marcaplayer@unidadeditorial.es
BLOG: www.marca.com/blogs/marcaplayer/directo/
FACEBOOK: www.facebook.com/pages/Marca-Player/277808173?ref=ts
TWITTER: www.twitter.com/marcaplayer

CONTENIDOS

L.A. NOIRE

SECCIONES FIJAS

MMOPLAYER

TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE





50 REPORTAJE
TRABAJAR EN

68 ANÁLISIS
LOST PLANET 2

106 ANÁLISIS
METRO 2033

102 ANÁLISIS
REY ARTURO



MARCA PLAYER Nº19 ABRIL 2010

EN PORTADA

REPORTAJES CENTRALES

AVANCES

ANÁLISIS

Finales de los años 40. El departamento de policía de Los Angeles necesita efectivos después de la Segunda Guerra Mundial y la creciente presencia de mafias y corrupción.

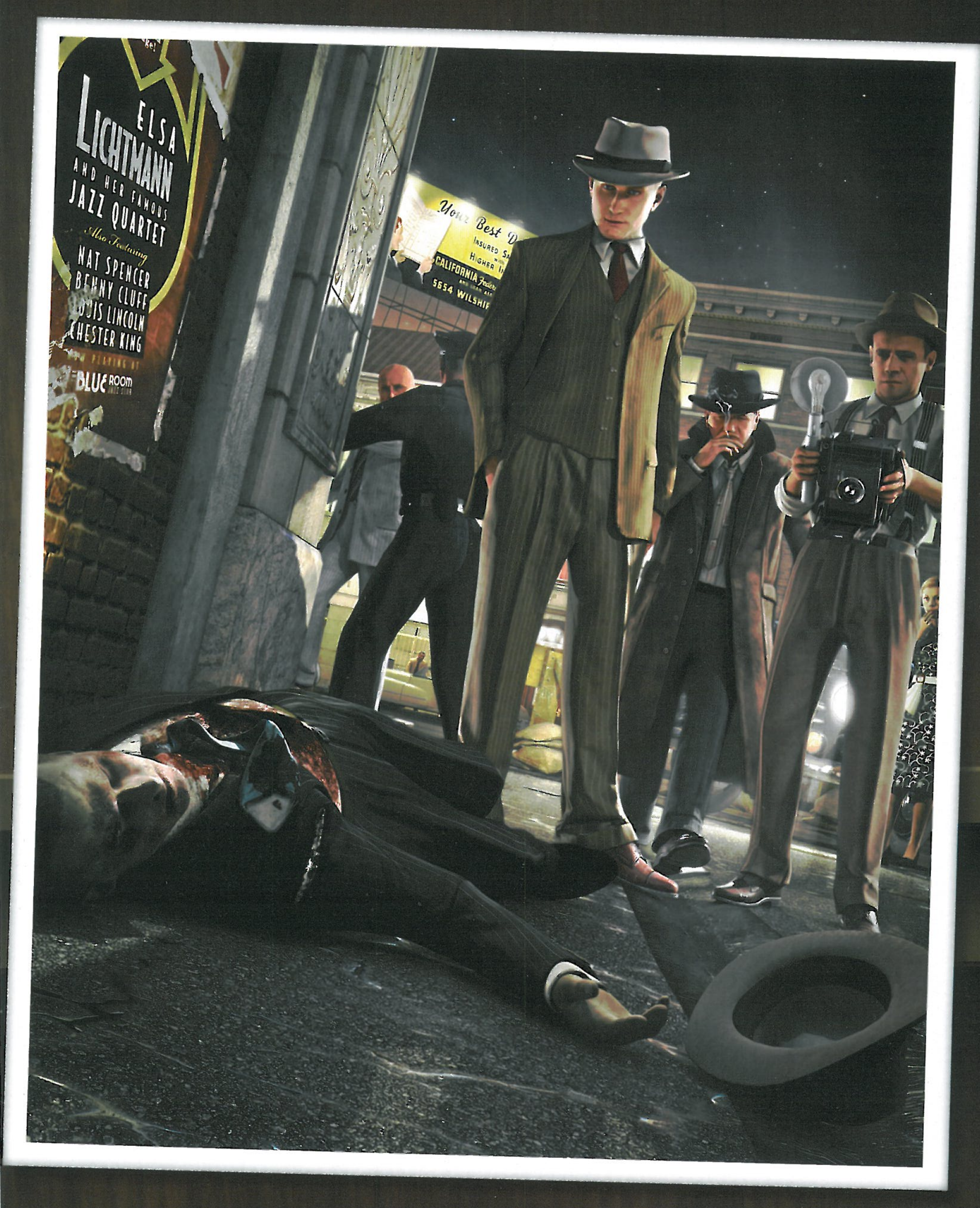
L.A. NOIRE

Por Mario Fernández

Jazz, balas y Rockstar
Esta es la historia de Cole Phelps, detective de Los Angeles, California

Te bajas del coche. Tu compañero se adelanta y habla con uno de los agentes encargados de vigilar mientras tu comienzas la investigación inspeccionando la zona, buscando cualquier pista que te lleve hasta el asesino. Unas gafas rotas en el suelo, una tubería oxidada, un vehículo con sangre en la tapicería... Poco más. Lo anotas todo en tu libreta y comienzas a buscar testigos. El olor a sangre y el morbo comienza a aglomerar gente alrededor de la escena del crimen. Parece que un hombre ha visto algo, aunque no acierta a contarlo con exactitud o simplemente no quiere recordarlo. Le miras atentamente mientras haces preguntas, llevas tantos años en el cuerpo de policía que sabes perfectamente cuando alguien te está mintiendo. Por eso no estás en Tráfico o en Antivicio y te han colocado en Homicidos. Te presentas sin demasiado entusiasmo: "*Soy el detective Cole Phelps, me gustaría hacerle algunas preguntas, si no le importa.*" El hombre se frota las manos y se presenta. Le preguntas si había visto antes las gafas rotas que encontraste al lado del coche. Mira a la izquierda y traga saliva... Miente.

SHIFT


ELSA
LICHTMANN
AND HER FAMOUS
JAZZ QUARTET
Also Featuring
NAT SPENCER
BENNY CLUFF
CHESTER KING
BLUE ROOM
CALIFORNIA

Nada menos que 2200 páginas es lo que se extenderá el guión de ***L.A. Noire***. Contará con la participación de 327 actores a los que les esperó una media de una a dos horas de maquillaje. Y la recreación, calle a calle, de Los Angeles a finales de los años 40, con el modelado de más de 200 interiores, miles de objetos interactivos así como trajes, vehículos y armas de la época.

No es de extrañar que ***L.A. Noire*** se encuentre ya, antes incluso de su lanzamiento, entre uno de los diez videojuegos más caros de la historia con un presupuesto que sobrepasa los 50 millones de dólares. Sin duda el título de Rockstar y Team Bondi (los creadores de *The Getaway*) contará con una producción digna de Hollywood. Todo apunta a que ***L.A. Noire*** se convertirá en el "El Halcón Maltés" del ocio electrónico.

Detective Cole Phelps

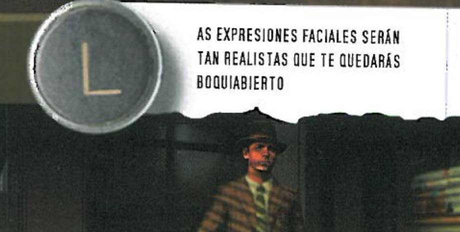
Es posible que pienses que ***L.A. Noire*** será un *GTA* ambientado en los años 40, pero nada más lejos de la realidad. Es importante que sepas que lo que primará en el nuevo juego de Rockstar no serán los disparos, sino los momentos de investigación, las conversaciones y los interrogatorios. Pero eso no quita que no haya cabida para la acción, los tiroteos o las persecuciones (tanto a pie como en coche). Sin embargo, lo que realmente hará especial a este título será su desarrollo basado en las mejores aventuras gráficas de los 90. Cole Phelps, el protagonista, tendrá que ascender puestos en la policía resolviendo variados casos (basados en historias reales sacadas de los registros de la policía de Los Angeles) que irán desde peinar una zona en busca de pruebas, interrogar a sospechosos, hasta pelear y perseguir a criminales.

Las increíbles expresiones faciales de las que hará gala ***L.A. Noire*** nos han dejado completamente fascinados. Tanto es así que ni siquiera trabajos como los de *Mass Effect 2* o *Heavy Rain* son comparables en términos de realismo y calidad. Contará con una novedosa técnica de captura de caras, capaz de reproducir y traducir al videojuego la actuación de un actor profesional. ¿Y para qué tanto detalle? ¿Para impresionar con los gráficos? No, porque en ***L.A. Noire*** los interrogatorios tendrán gran importancia y, de hecho, formarán parte del desarrollo de la historia. Cuando interrogues a un testigo o sospechoso, tendrás que deducir si miente o dice la verdad según sus expresiones faciales y movimientos. Pero para probar su mentira



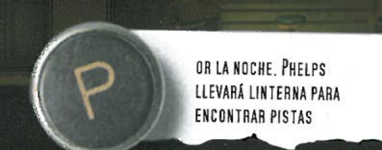


En L.A. Noire los disparos serán poco usuales y estarán justificados



Las expresiones faciales serán tan realistas que te quedarás boquiabierto





Por la noche, Phelps llevará linterna para encontrar pistas



J.J. Thomas

L.A. Noire se converitrá en el "El Halcón Maltés" de los videojuegos

antes tendrás que encontrar las pruebas que lo demuestren, así que más te vale tenerlas para entonces. Encontrarás muchos objetos con los que interactuar en la escena del crimen o en los lugares que frecuentan los testigos y sospechosos, algunos de ellos contendrán pistas importantes y otros información adicional o serán meramente decorativos. Y si cazamos mintiendo a un sospechoso, se desbloquearán nuevas líneas de diálogo que nos acercarán aún más a la resolución del caso. El detective Phelps anotará toda la información de su investigación en una libreta con la que interactuaremos a la hora de hacer las preguntas.

Al igual que en *Mass Effect* será posible elegir entre varias frases durante las conversaciones, que servirán para presionar, empatizar, amenazar, etc., lo que desembocará en diferentes respuestas y situaciones.

Pero también habrá momentos para la acción: ***L.A. Noire*** incluirá intensas persecuciones, tanto a pie como en coche, y fases en las que tendremos que ensuciarnos los puños o disparar a unos cuantos criminales. En realidad habrá pocas cosas que no puedas hacer en lo nuevo de Rockstar. Para nosotros ya es uno de los juegos del año.

ASCENDEREMOS DE RANGO POLICIAL SEGÚN AVANCEMOS EN LA HISTORIA

SERÁ POSIBLE VIAJAR EN COCHE, A PIE, EN TRANVÍA E ICNLUSO EN AUTOBÚS.

Las mejores expresiones faciales jamás vistas en un videojuego

Parece ser que Brendan McNamara, director del Team Bondi, se pasó varios años buscando una característica que hiciese de L.A. Noire un videojuego sin precedentes. De hecho, lleva más de 6 años en desarrollo y ya es una de las producciones más caras de la historia, sin ni siquiera estar acabado. Pues bien, Brendan se enteró de que una pequeña empresa de Los Angeles había desarrollado un método por el cual se podían capturar expresiones faciales de una forma novedosa y con un realismo nunca antes visto en un videojuego. Brendan viajó hasta allí para verlo en persona y no dudó ni un sólo instante en hacerse con la nueva tecnología. El proceso de captura se hace en una futurista habitación llena de cámaras y puntos de referencia. Además de esta sala de grabación, son necesarias otras tres habitaciones: una sala de control, una para la dirección de los actores (en la que se encuentra el director y varios guionistas) y otra para la edición, donde se visiona y se comprueba el material capturado. Han sido necesarias miles de pruebas de maquillaje hasta dar con un resultado que funcionase bien en cámara, ya que este proceso no requiere de puntos de referencia o "bolitas" en la cara, sino que graba la actuación del actor directamente y sin necesidad de intermediarios o animadores que la retoquen. Cada actor pasa una o dos horas en maquillaje y otras tantas en la sala de grabación, interpretando su papel como si fuese una película.

El resultado es sencillamente impresionante, y difícil explicarlo con palabras e imágenes estáticas, ya que es algo que hay que "ver para creer", pero os podemos asegurar que ningún juego actual puede compararse con el realismo de L.A. Noire. Esta técnica es tan precisa que capta la respiración de los actores, así como el movimiento de los ojos y cada mueca, da igual lo minúscula que sea. La prueba es que durante una de las interrogaciones que tendremos que llevar a cabo en L.A. Noire, los personajes estarán en constante movimiento, actuando incluso cuando no les toca hablar...



BRENDAN MCNAMARA

C uándo decidiste comenzar a trabajar en el mundo de los videojuegos?

› Cuando estaba en la universidad. Solía ir a los salones recreativos, en Sidney, y por poco dinero podías jugar a Space Invaders. No podía imaginarme por qué algo tan conceptual cautivaba de aquella forma a la gente. Por aquel entonces ni siquiera existía una industria.

› ¿Y cuándo te lanzaste a crear el Team Bondi?

› En 2003, cuando terminamos el desarrollo de The Gataway tuve que volver a Australia por razones familiares. Llevaba viviendo 18 años en Londres y quería volver a casa con mis hijos. Cuando Sam Hauser me llamó, estaba hablando con él desde la playa Bondi en Australia y de ahí surgió el nombre. Más tarde conocería a Jerónimo Barrera y empezaríamos con L.A. Noire.

› ¿Crees que este novedoso sistema de animación facial sustituirá a los clásicos animadores manuales?

› No, pero supone una nueva forma de hacer las cosas sobre todo en videojuegos porque podemos llevarlo un paso más allá y usar esta técnica en películas. No estamos haciendo cosas en 2D, estamos capturando imágenes directamente en tres dimensiones. No obstante, estoy seguro de que la gente encontrará formas de animar que vayan más allá de esto. Cuando llegaron los gráficos en 3D, todo el mundo pensaba que sería el final para los artistas en 2D y cuando llegó el motion capture, la gente pensó que era el fin de la animación manual, pero nada más alejado de la realidad. Cuando una tecnología nueva aparece, siempre hay gente que piensa que van a desaparecer puestos de trabajo cuando en realidad lo que ocurre es que se crean nuevas formas de trabajar.

› ¿Y qué opinas del trabajo realizado en juegos como Heavy Rain y Mass Effect 2?

› ¡Me encanta! De hecho te confieso que tenemos varios adictos al Mass Effect en la oficina.

› ¿Cuanto tiempo se tardó en escribir el guión de L.A. Noire?

› Muchísimo tiempo. Ronda las 2.200 páginas así que ya te puedes imaginar. Escribir para videojuegos es un reto porque tienes que saber como conservar la aten-



JERONIMO BARRERA

El contacto en Rockstar

Al principio *L.A. Noire* iba a ser un juego exclusivo para Playstation 3 y, de hecho, cuando empezaron su desarrollo contaba con el apoyo económico de Sony. Pero varios años después abandonaron esta colaboración y apareció Rockstar para coger el relevo y convertir a *L.A. Noire* en otro éxito mundial. Como afirma Barrera, todos sabemos que es una compañía que no apuesta por un juego si no cree que tiene potencial, es entonces cuando se involucra de lleno en su desarrollo. Jeronimo Barrera es el tercero al mando en Rockstar (que por cierto, habla bastante español) y por encima sólo tiene a Sam y Dan Houser, los creadores de la multimillonaria compañía. Ha estado presente en el desarrollo de prácticamente todos los éxitos de Rockstar, incluyendo diversas entregas de la mítica GTA, Bully, Manhunt 2, The Warriors, Table Tennis, Midnight Club, etc. Un hombre lleno de pasión y enamorado de su trabajo.

BRENDAN MCNAMARA

"Al escribir tienes que saber cómo conservar la atención del jugador durante un montón de horas"

La música Jazz acompañará las escenas de acción de L.A. Noire

"L.A. Noire no es un título en el que puedas jugar el rol de tipo malo ¿Sabes? Para eso hemos hecho un juego llamado GTA..."

ción del jugador, a veces durante cientos de horas, así que no es precismente un trabajo fácil. En L.A. Noire hay muchos diálogos que abren nuevas opciones de conversaciones. Es un trabajo enorme pero, a la vez, divertido. Eso sí, no sé si volvería a hacerlo otra vez (risas). Rockstar tiene métodos muy concretos sobre cómo tratar el guión de un videojuego y a personas que han trabajado escribiendo guiones para series de televisión que pueden explicarte como estructurar mejor el trabajo.

› ¿La historia de L.A. Noire tendrá un final? ¿Habrá un caso principal que englobe a todos los demás?

› Los casos podrán jugarse de manera individual pero, efectivamente, habrá un arco narrativo principal. Cada caso es una historia independiente que funciona por sí misma, como capítulos de una serie de televisión que te van revelando información dosificada de la trama principal.

› ¿Crees que en los videojuegos y más con esta nueva tecnología podría encontrarse un futuro para los actores?

› Sí, de hecho la mayoría de los actores con los que tratamos pensaba exactamente eso. No sabíamos cómo iban a reaccionar pero cuando les enseñamos el resultado, estaban realmente encantados. Nos dijeron que es una gran oportunidad igual que trabajar en películas o series de televisión. Quiero decir: ¿Va a remplazar esto a todo lo demás? No tengo ni idea de cuál puede ser la respuesta, sólo puedo decir que hay muchos tipos de juegos y que esta técnica, junto con las actuaciones, encajaban perfectamente en el nuestro.

› ¿Será posible cometer crímenes en L.A. Noire?

› No, desde el principio queríamos que jugases como el "bueno" de la película, aunque nuestras acciones no siempre estarán dentro de la ley. Todo el mundo adora las historias de policías y ladrones y jugar como un policía te da la posibilidad de realizar acciones que de otra manera no podrías. Por ejemplo, si en un caso disparas a un sospechoso, fracasarías el caso al igual que si salieses a la calle y te pusieses a pegar tiros a la gente. No es un juego en el que puedas jugar el rol de tipo malo. ¿Sabes? Rockstar ha hecho otro juego muy popular llamado GTA en el que puedes hacer todo eso (risas).

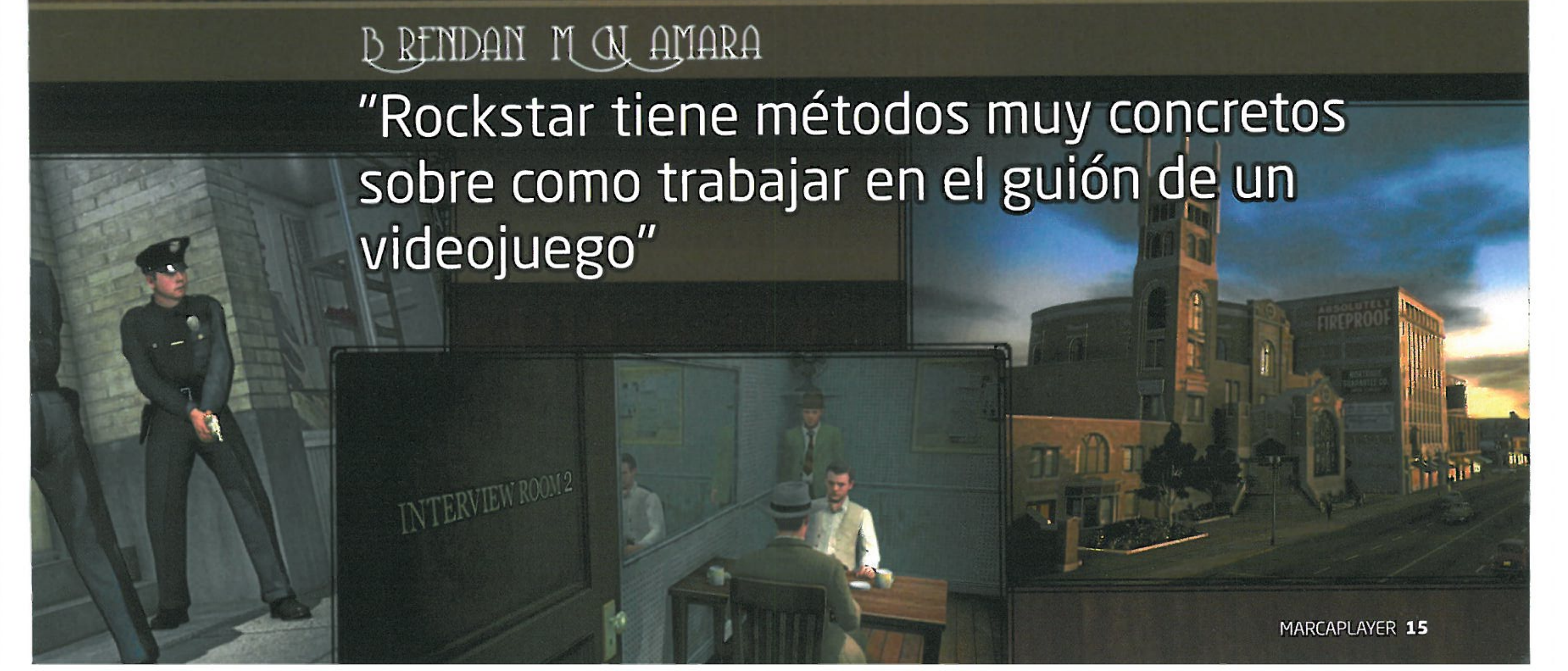
› ¿Qué ocurre cuando fallas un caso?

› Existen puntos de control para volver a intentarlo y también será posible saltar al siguiente caso. Aunque aún quedan algunos meses de desarrollo y es probable que hagamos algunos cambios. Nos gustaría que el producto que llegue al mercado sea completo, divertido, accesible y que contenga el mayor número de ideas posible.

› ¿El futuro de los videojuegos se encuentra en las emociones que sean capaces de transmitir? Absolutamente. En L.A. Noire, cuando vamos casa de una mujer cuyo marido ha desaparecido, puedes ver que está completamente trastornada por lo que ha ocurrido y eso, de alguna manera, te mete en el juego. Llevamos mucho tiempo haciendo juegos y al principio de las 3D, por ejemplo, una mano era una cosa extrañísima, luego las empezamos a hacer como una palma con un pulgar, después llegaron los dedos inependientes... Pero durante todo ese tiempo tu mente estaba imaginándose una mano cuando en realidad no lo era. Estamos llegando a un punto en el que la gente no tiene que imaginarse nada y en el que empezamos a hacer personas que parecen personas con acutaciones realistas, así tu mente sólo tiene que concentrarse en la historia del juego.

BRENDAN MCNAMARA

"Rockstar tiene métodos muy concretos sobre como trabajar en el guión de un videojuego"



EL MUNDO DE

L.A. Noire

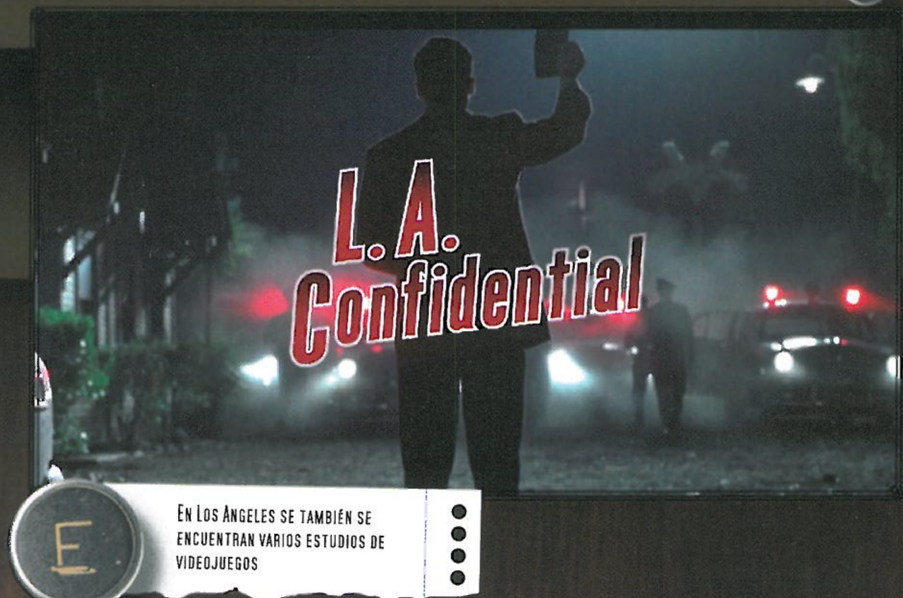
Los Angeles ha sido escenario de grandes historias, películas, canciones y videojuegos como L.A. Noire

La ciudad de Los Angeles es un personaje más de la historia de ***L.A. Noire***.

Los españoles descubrimos esta ciudad, al igual que el resto de California y perteneció a la Corona de Castilla hasta el año 1821, hasta que declaró su independencia pasando a formar parte de Méjico. Aún hoy se conservan restos de nuestra presencia en Los Angeles en Olivera Street y pueden visitarse a modo de museo. Pero en realidad, no fue hasta la segunda década del siglo XX cuando la ciudad comenzó a ganar importancia gracias al asentamiento de la industria cinematográfica en la urbe, así como otras formas de entretenimiento. Desde entonces, Los Angeles ha sido escenario de grandes historias, canciones y películas de repercusión mundial. Además de Hollywood y todos los estudios de cine, esta ciudad también es famosa por albergar el edificio de Capitol Records, una de las discográficas más importantes de Norteamérica. La ciudad entera ha sido el escenario de películas como *Heat, Rebelde Sin Causa, Collateral, L.A. Confidential, El Intercambio, La Dalia Negra, Arma Letal, La Jungla de Cristal, A Todo Gas, Terminator, Crash, El Crepúsculo de los Dioses, Asesinato en 8 Mm, Mulholland Drive, El Club de la Lucha*. Series como *Californication, Beverly Hills 90210, LA Heat, The O.C., Pacific Blue, Los Vigilantes de la Playa, El Príncipe de Bel Air* entre otras. Escritores como Charles Bukowski, John Fante, Bret Easton Ellis o James Ellroy son confesos enamorados de la ciudad y prácticamente todas sus historias transcurren en sus calles.

En Los Angeles viven casi todos los actores de Hollywood (y famosillos como Paris Hilton) y es donde se celebra la gala de los Oscar. Es por ello que la ciudad está considerada como "la capital mundial del entretenimiento".





EN LOS ANGELES SE TAMBIÉN SE ENCUENTRAN VARIOS ESTUDIOS DE VIDEOJUEGOS

La novela negra

Debe su nombre a dos factores: a la revista norteamericana "Black Mask" y a la colección de relatos franceses "Série Noire". Otras características importantes de la novela negra son las tramas policíacas en ambientes oscuros donde se lleva a cabo la resolución de algún misterio. Habitualmente se usa la violencia y la moralidad ambigua ya que la mayor parte de sus protagonistas son individuos derrotados, en decadencia y sin esperanza. Algunos de sus autores más importantes son: Dashiell Hammet (El Halcón Maltés), Raymond Chandler (La dama del Lago, Playback, La Ventana Siniestra), James M. Cain (El Cartero Siempre Llama Dos Veces), Patricia Highsmith (El Talento de Mr. Ripley), Erle Stanley Gardner (creó al mítico abogado Perry Mason), y, por supuesto, James Ellroy (L.A. Confidential).



L.A.P.D.

Seguro que te suenan estas siglas ¿verdad? Se corresponden con Los Angeles Police Department (departamento de policía de Los Angeles) y aparecen en montones de series y películas. Pero la policía de Los Angeles también es famosa por la corrupción que sufrió durante las décadas de 1920-1950 (época en la que transcurre ***L.A. Noire***) especialmente durante la dirección del jefe de policía James E. Davis. Este hombre utilizaba métodos bastante "cuestionables" y hasta llegó a crear una escuadra asesina de policías con licencia para matar a prácticamente cualquiera que cometiese un crimen. Quería que los criminales llegasen en bolsas y nunca esposados. Se despidieron 240 policías por mala conducta y John C. Porter, por entonces alcalde de L. A., llegó a contratar detectives privados para investigar al LAPD.

ELISENDA VILLENA

La detective del caso Madeleine nos cuenta como se lleva a cabo una investigación

¿Cuál es la función de un detective hoy? Los delitos de oficio no son nuestra competencia. Nosotros casos tienen que ver con desapariciones, investigaciones políticas, fiscales o seguimientos de personas... Pero a veces pueden desembocar en una muerte o un crimen sin que lo sepamos.

¿Cómo se lleva a cabo una investigación? Hoy en día un detective pocas veces trabaja "en caliente" (en la escena del crimen). El criminólogo halla rastros (huellas, marcas de ruedas) y restos (manchas o cualquier dato que te ayude a identificar a una persona). Por otro lado el forense investiga el cuerpo y elabora un informe. El detective investigaría el entorno más cercano a la víctima (trabajo, cartas, mails, rutinas, deudas, etc) e interrogaría a familiares, amigos y compañeros de trabajo (siempre empezando por los más allegados) para descubrir "quien tenía el motivo y quien la oportunidad" de cometer el crimen. Después analizas las declaraciones y las contrastas con el informe forense y los datos del criminólogo.

¿Cómo se interroga a un testigo? A la hora de interrogar, cuanto más reciente tenga el suceso mejor. Así no tienen tiempo de reaccionar y montarse "películas". Lo más importante es dejarles hablar, que lo suelten todo de una manera visceral casi sin preguntarles nada. Después dejas que pase un tiempo y vuelves a interrogarles. Estudias ambas declaraciones y comienzas a encontrar incongruencias y fisuras. A partir de aquí te reúnes con el testigo cuantas veces haga falta y comienzas a meterle trampas para encontrar mentiras en el testimonio.

¿Se puede cazar a un mentiroso por su lenguaje no verbal? Existen técnicas en plan "si mueve el lado izquierdo de la boca hacia arriba es que miente" o "si hace una determinada mueca con el lado derecho es que sabe algo pero no lo quiere decir" pero la realidad es que hay muchas personas que conocen estas técnicas por lo que podrían falsearlas. Lo mejor es atenerse a los hechos y las declaraciones.

¿Qué pasó en el caso Madeleine? No puedo decir lo que ocurrió pero si puedo decir lo que no ocurrió. Hasta donde alcanza la investigación, sabemos que no fueron los padres aunque tanto los padres (dejaron a los niños solos) como la policía cometieron neglicencias graves. Se destrulleron muchas pruebas. Sabemos que fue un secuestro organizado porque habían convencido a los padres para ir y todo el viaje estaba preparado, además secuestraron a la niña justo un día antes de que volviesen a Inglaterra. En Algarde (Portugal) todo es británico: el resort donde se alojaban, el bar al que fueron a cenar mientras los niños se quedaban solos... Está bastante claro que estaba preparado. Lo que no sabemos es si vendieron a la niña o la mataron para deshacerse de ella.

Aaron Staton

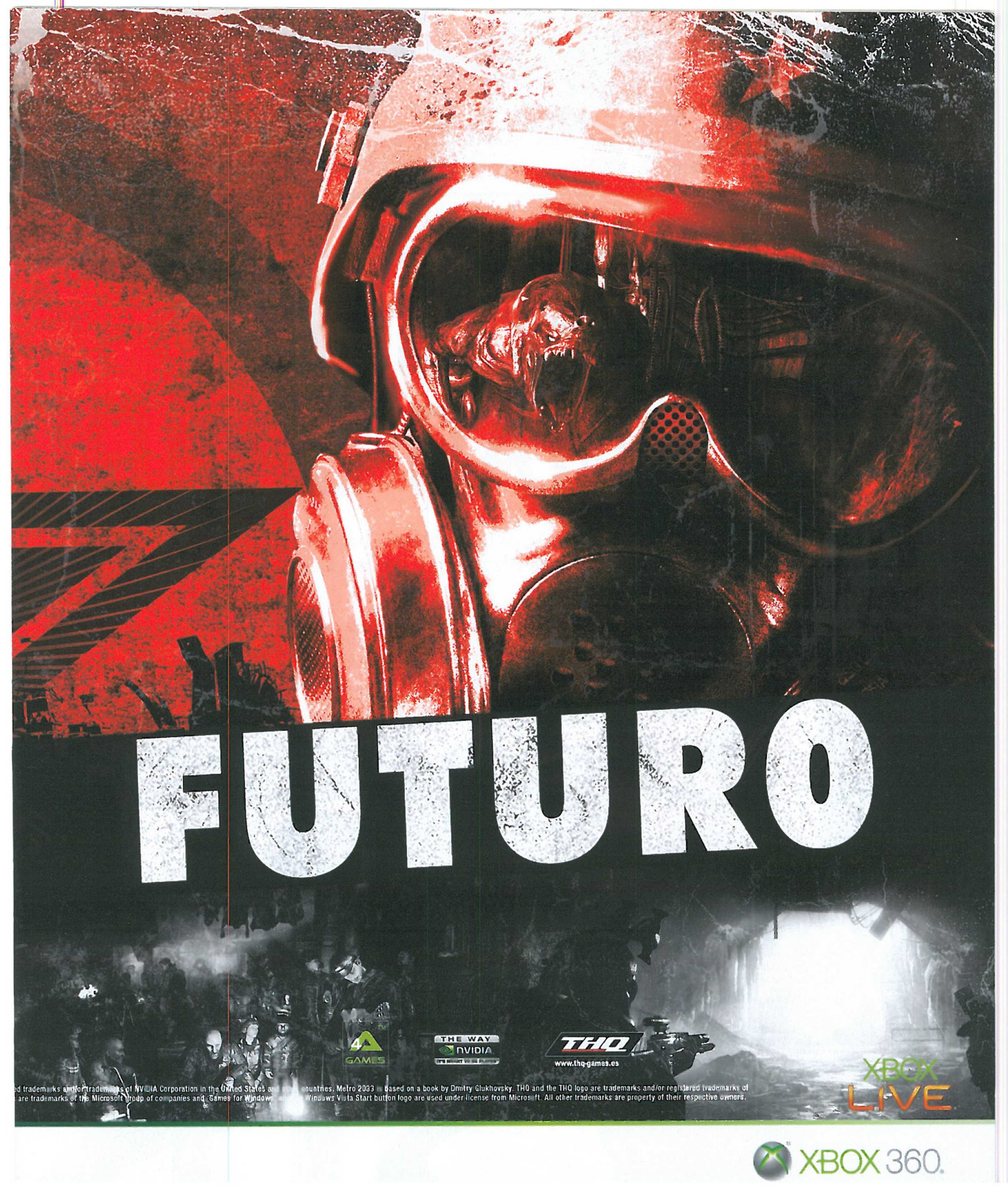
Si aún no has visto Mad Men te estás perdiendo una de las mejores series de la década . Se trata del nuevo trabajo de Matthew Weiner (creador de Los Soprano) y ya ha ganado 3 Globos de Oro y 9 premios Emmy. Narra las vidas de los trabajadores de una famosa empresa de publicidad en Madison Avenue, en Nueva York (de ahí lo de Mad Men) a finales de los años 60. Contiene escenas que reflejan la moralidad y costumbres de la época, así como la desigualdad entre hombres y mujeres. Aaron Staton interpreta a Ken Cosgrove, director de cuentas de la empresa. Este joven actor también será el detective Cole Phelps en *L.A. Noire*.

James Ellroy

Es una de los máximos representantes de la novela negra contemporánea y una gran influencia para los creadores de *L.A. Noire*. De hecho, el propio Ellroy publicó en 1998 una novela llamada *L.A. Noire* que recopila 3 relatos sobre un detective de Los Angeles. Su nombre real es Lee Earle Ellroy y nació en Los Angeles en 1948, siendo en esta ciudad donde casi siempre se desarrollan sus historias, aunque en distintas épocas. Es conocido de sobra por haber escrito obras como L.A. Confidential o La Dalia Negra que después han sido llevadas al cine con más o menos éxito. Su narrativa pertenece al estilo de novela negra conocido como "hard boiled", iniciado por el escritor Dashiell Hammet con El Halcón Maltés. Este estilo se caracteriza por el humor negro y porque el protagonista suele ser un detective que no tiene reparos en pasarse de la raya y actuar fuera de la ley con tal de conseguir llegar al final del caso. También suelen ser personajes decadentes con poca esperanza y llenos de humor negro. Ellroy tiene una forma bastante particular de escribir en la que usa frases cortas pero llenas de dureza, que en principio pueden parecer simples pero en realidad están llenas de significado. Se le conoce como "el perro demoníaco de la literatura policíaca".

Caso Madeleine

Durante la investigación del caso Madeleine McCann, Elisenda Villar destapó una red de pederastia (con 18 personas detenidas) y resolvió el caso Leonor Cipriano en el que una madre fue condenada a una pena de 16 años por asesinar a su hija... y encontraron a la hija con vida. Villar es una de las primeras detectives formadas de España (tiene la licencia número 340), por lo que su experiencia es altísima.


FUTURO
4A GAMES
THE WAY NVIDIA
THQ
www.thq-games.es
Metro 2033 is based on a book by Dmitry Glukhovsky. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of
Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks are property of their respective owners.
XBOX LIVE
XBOX 360.


CLEOPATRA HA SIDO LA película más cara durante casi cuarenta años


GRAN TURISMO, EL JUEGO más antiguo de la lista, y uno de los más rentables



SUPERPRODUCCIONES. Poco le queda a los videojuegos para alcanzar al cine en

GTA IV EL MÁS CARO

Digitalbattle ha sacado una lista de los diez videojuegos más caros de la historia. Las cifras son mareantes y cada vez se acercan más a las del cine.

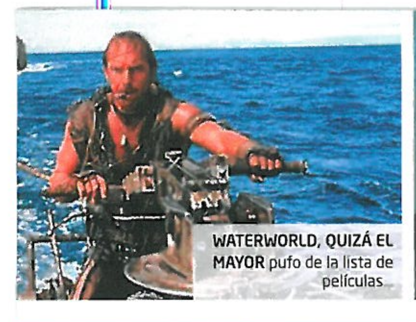
Los datos hablan por sí solos, ocho de los diez juegos de la lista de los más caros han sido lanzados en los últimos dos años o tienen previsto salir éste. Y qué se puede extraer del dato, que cada vez se toma más en serio a los videojuegos, que cada vez dan más beneficios y que se están convirtiendo en un serio competidor para el cine como industria cultural.

Sí, aún les queda camino para alcanzar a 'Avatar', por ejemplo, pero hoy por hoy es la industria más prometedora y la que mejor ha resistido la crisis económica.

El dinero no lo es todo, pero a todos se nos cae la baba pensando en lo que se podría hacer con tres veces el presupuesto de *GTA IV*. Paciencia ■

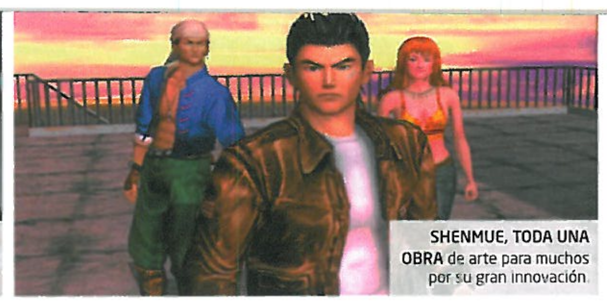
LOS VIDEOJUEGOS SE ESTÁN CONVIRTIENDO EN EL PRINCIPAL COMPETIDOR DEL CINE COMO INDUSTRIA CULTURAL


NIKO BELLIC Y LOS avatares, las mayores inversiones de ambas industrias.



WATERWORLD, QUIZÁ EL MAYOR pufo de la lista de películas...

...AL IGUAL QUE TOO Human en videojuegos. Grandes decepciones.



SHENMUE, TODA UNA OBRA de arte para muchos por su gran innovación.

presupuesto, sólo hay que echar un ojo a las cifras actuales.

LOS Nº 1 DE LOS VIDEOJUEGOS

Pos	Juego	Lanzamiento	Presupuesto ($)
1	**Grand Theft Auto IV**	2008	100 millones
2	**Gran Turismo**	1997	80 millones
3	**Shenmue**	2000	70 millones
4	**Too Human**	2008	60 millones
5	**Metal Gear Solid 4**	2008	60 millones
6	Halo 3	2007	55 millones
7	All Points Bulletin	Por estrenar	50 millones
8	L.A. Noire	Por estrenar	50 millones
9	Final Fantasy XII	2007	48 millones
10	Killzone 2	2009	45 millones

Fuente: Digitalbattle

LOS Nº 1 DEL CINE

Pos	Juego	Lanzamiento	Presupuesto ($)
1	**Avatar***	2009	382 millones
2	**Cleopatra**	1963	290 millones
3	**Superman Returns**	2006	268 millones
4	**Titanic**	1997	250 millones
5	**Waterworld**	1995	232 millones
6	Piratas del Caribe. El cofre del hombre muerto	2006	223 millones
7	Terminator 3: La rebelión de las máquinas	2003	220 millones
8	Spider-Man 2	2004	213 millones
9	King Kong	2005	212 millones
10	X-Men. La decisión final	2006	2006 millones

Fuente: Forbes

*Datos de 20th FOX

INDUSTRIA

IMPOSIBLE ESCAPAR DE LA RED

Los juegos en formato físico siguen dominando 3 a 1, pero el mercado online no para de crecer. **>*Por Sergio Figueroa***

Ni los videojuegos en formato físico están en peligro ni desaparecerán mientras todo siga tal y como es ahora, como tampoco ha desaparecido el disco de vinilo. Los coleccionistas y los amantes de lo tangible pueden respirar tranquilos. Pero el avance del negocio online es imparable y son las propias compañías editoras las que están acelerando el cambio. Que se lo digan a los trabajadores de Pandemic, que se quedaron en la calle el año pasado, mientras EA compraba Playfish, una empresa de juegos para Facebook y similares.

Las cuentas ya van saliendo porque los 12.500 millones de dólares que movió el subsector, en datos de Strategy Analytics, representan más del 25% del negocio de software de entretenimiento. Es un concepto global con muchas formas de hacer dinero frente al modelo unidireccional de la venta en tienda. Porque no son sólo las descargas de juegos; también suman el contenido adicional, las subscripciones, las microtransacciones o incluso los juegos gratis financiados con publicidad. El negocio online tiene tantas caras que algunas aún no han arrancado, como OnLive.

El segmento más importante es el de móviles, muy razonable teniendo en cuenta que hay 460 millones de clientes potenciales y su tirón en países en desarrollo como China, la India o Polonia, en los que las consolas son un lujo. Los estudios sitúan las ventas entre los 5.400 y los 6.900 millones de dólares, muy por encima de lo que se mueve en las plataformas tradicionales. La Tienda Online de Wii cerró 2009 con un ingreso de 125 millones de dólares (más de la mitad en la Consola Virtual) por los 100 millones de Xbox Live Arcade. En cuatro años, PlayStation Network apenas ha llegado a los 300 millones, una minucia al lado de los teléfonos.

Media vida enganchados a Internet

Se avanza hacia el formato digital porque se vive y se juega cada vez más en la red. Mientras que los japoneses hicieron 16,5 millones de visitas a las páginas web de juegos gratuitos (un 25% de los que navegaron), dejándose 76 minutos de media por visita, los estadounidenses se pasan unas ocho horas a la semana metidos en multijugadores en línea, una subida de diez puntos en doce meses.

En España se está dando un crecimiento sostenido desde 2006, pero la penetración es menor. Apenas un 17% juega con su consola online, muy lejos del 44,5% de usuarios de PC. Tampoco se hacen hueco los juegos para móviles, porque sólo un 5% de los propietarios reconoce utilizar sus teléfonos para jugar. Y peor va el contenido descargable adicional, que representa el 1,5% del volumen de negocio de software nacional.

Aquí ni se juega mucho en red ni se compra a través de la red. Como industria de ocio, prescindible, gran parte del éxito de los videojuegos está en el consumo compulsivo, en ese "lo veo y me lo llevo" que caracteriza a la sociedad de consumo actual. Y eso, por el momento, no lo puede emular el mundo digital.

STEAM

50% - 70%

DE INGRESOS Y DE unidades, son las cuotas con las que Steam domina el segmento de las descargas de PC.

PC vs CONSOLA

44,5 %

DE 'PCEROS' ESPAÑOLES JUEGA en red, el triple que los 'consoleros'.





CRÓNICAS DEL SUR

Txema Marín
Experto en videojuegos

SIEMPRE QUEDARÁN LOS FINAL FANTASY...

RECUERDO CON GRAN NOSTALGIA Y añoranza los lanzamientos de *Final Fantasy VII* y *Final Fantasy VIII*. Iba con mi viejo amigo Óscar, que ahora está felizmente casado y vive en Madrid, a aquellas mohosas tiendas de Centro Mail a recoger nuestra correspondiente copia del juego.

Eran, aquellos días en los que esos juegos se ponían a la venta, aquellos que tenías marcados con una X en el calendario, momentos de faltar al instituto sin ningún tipo de remordimiento porque sabíamos que estábamos ante algo muchísimo más grande que una clase de química, matemáticas o latín.

Hoy mismo he vivido una experiencia similar cuando he ido a buscar, nervioso perdido como cuando tenía 16 años, mi copia de ***Final Fantasy XIII***. Ha sido un día de no ir al gimnasio, de prácticamente pasar a duras penas por las obligaciones laborales y de tratar de no ver a nadie más que no fueran Lightning, Snow, Sazh y compañía. Algo que no hacía desde hace muchísimo tiempo, quizá demasiado. Supongo que es porque, para mí, estos juegos representan mucho más que una simple historia, mucho más que un juego de batallas por turnos, mucho más que solamente jugar y pasar buenos ratos frente al televisor.

LA SAGA ES GRANDE PORQUE PREVALECE A LA EXPERIENCIA DE JUEGO

Épica, amor, batallas, amistad, trama social, dramas personales... No sé si serán esos los ingredientes pero, a mí, cada *Final Fantasy* me marca una época y normalmente acabo realmente obsesionado con él. Especialmente cuando se trata de la primera entrega de la saga en una nueva generación de consolas, tal y como ocurrió con *Final Fantasy VII*, después con *Final Fantasy X* y ahora con el *Final Fantasy XIII*.

Son títulos que normalmente aparecen por su propio peso en conversaciones más o menos relacionadas con el sector, con nuestra industria. A poco que la conversación gire en torno a los videojuegos, desde el jugador más hardcore hasta el más casual acabará recordando estos títulos japoneses con nostalgia. Es por eso que son tan enormemente grandes, porque consiguen prevalecer más allá de la propia experiencia que te ofrecen.

EL JUEGO ONLINE MOVIÓ **12.500 MILLONES DE DÓLARES** EN 2009, MÁS DEL 25% DEL SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO



APP STORE

130.000 APPs

JUEGOS Y APLICACIONES HAY ya en la APP Store que dan a Apple el 10% del mercado americano de software para móviles.



ADQUISICIÓN

275 mill. $

PAGÓ EA POR LA productora de juegos simples Playfish el mismo día que despidió a 1.500 desarrolladores propios.

PS3 360

LLEGA EL FÚTBOL ARCADE

Y esta vez es Ubisoft quien está detrás con Pure Football, que llegará el próximo mes de mayo

Por el aspecto, va muy en la línea de lo que ofrecía *FIFA Street*. ***Pure Football*** nos ofrecerá partidos de fútbol con reglas más 'suavizadas' de cinco contra cinco en escenarios poco comunes en el mundo del fútbol y en los que nos enfrentaremos a los mejores jugadores del mundo. El juego incluye 230 futbolistas de 17 equipos internacionales a los que habrá que sumar casi una veintena de jugadores legendarios.

Un modo campaña en el que iremos progresando con uno de nuestros futbolistas sumado a los partidos online para dos jugadores y los locales para cuatro serán el grueso de este juego de fútbol arcade.



PS3 360

BODYCOUNT, NUEVO SHOOTER DE CODEMASTERS PARA 2010



La red bullía las últimas semanas con la posibilidad de que Stuart Black, el creador de *Black*, estuviese metido en un nuevo proyecto, y éste, ya lo sabemos, es *BodyCount*.

Estamos ante un shooter de ambientación contemporánea que nos mete de lleno en una guerra civil en la que la Network o Red, una especie de organización secreta, controla a los personajes que manejamos, que deben eliminar a ciertos individuos, los 'objetivos'.

En oposición a los shooters más realistas, en *BodyCount* volveremos a los power-ups y a los acumuladores, que nos darán la posibilidad de conseguir habilidades como desplegar ataques aéreos.

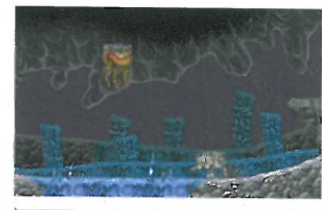
Codemasters ha prometido que el juego contará con un entorno en continua evolución que corre con el motor EGO (*DiRT*, *GRID*), lo que debería dar como resultado un soberbio apartado gráfico. Del multijugador, lo que se ha dicho es que habrá competitivo y co-op.



FRÍO Y CALOR

> DreamBox Games

Se trata de un nuevo estudio de desarrollo español, siempre una gran noticia. Están desarrollando *Robox*, un precioso plataformas para WiiWare. Aún no tiene fecha.



1

> Los precios de Ubisoft

Los habrás visto al ir al quiosco a por la revista. Hay varios packs de juegos de Ubisoft para PC a menos de 10 €. Entre ellos, *Prince of Persia, Call of Juarez: BB, World in Conflict*....



2

> Heavy Rain

Muchos teníamos dudas acerca de lo que podía llegar a ser, pero ha resultado ser todo un éxito tanto para crítica y público. La pregunta es, ¿es un videojuego u otra cosa diferente?

> Retrasos en 2K

De dos de sus juegos estrella: *Red Dead Redemption* y *Mafia II*, que saldrán ahora el 21 de mayo y 31 de octubre respectivamente. Estos cambios de última hora no son serios.

3

> Activision vs. Infinity

El resultado del lío es el despido de los jefes del estudio de desarrollo y éste desligado de su gran franquicia, *Call of Duty*. ¿Afectará esto al futuro de la IP más rentable del mundo?



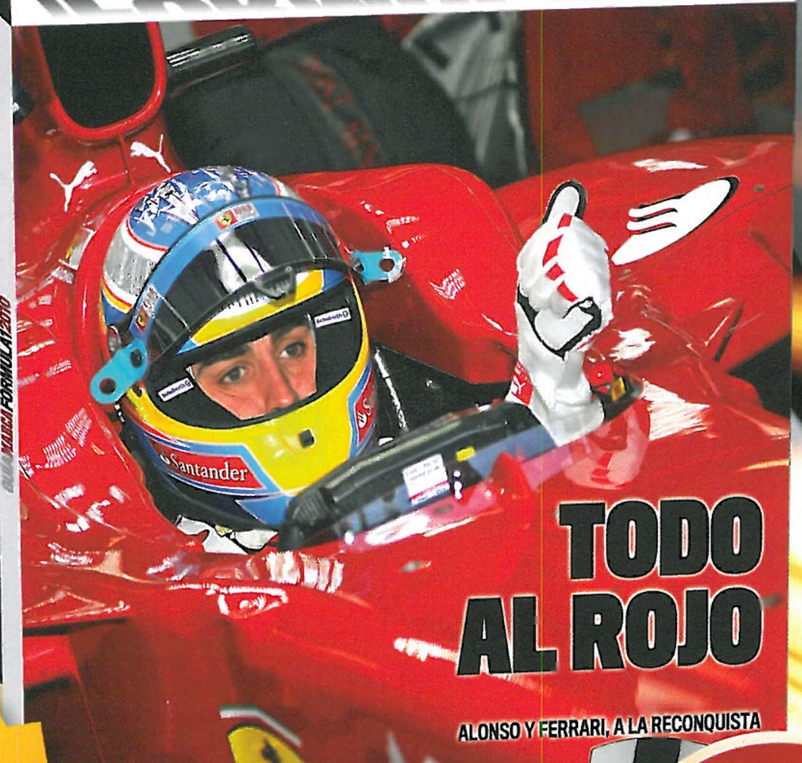
4

> Las autoridades venezolanas

Que han prohibido los videojuegos violentos por ley. Aquellos que compren juegos como *Modern Warfare* o *GTA* tendrán que pagar una multa y quienes los vendan podrían ir a la cárcel hasta 5 años. Inadmisible.

ESTE AÑO, VAMOS A POR TODAS.





POR SÓLO 3€



No te pierdas:

- *Alonso y Ferrari, a la reconquista del título.*
- *Un lujo de Mundial: 11 títulos y 4 campeones en liza.*
- *Michael Schumacher, vuelve el mito.*
- *Fórmula Ñ: tres pilotos españoles en la parrilla, dos reservas, un equipo, dos grandes premios...*
- *Conozca a fondo Maranello, la nueva casa de Fernando Alonso.*

MARCA se sale

Lo que aprendimos del western
Por CASIDIOS

El western en el mundo del cine es un muerto viviente que de vez en cuando se atreve a dar un par de pasos. Un género que a mediados del siglo XX fue el símbolo del apogeo de la industria hollywoodiense (a pesar de sus claras influencias niponas y de las burdas copias de los filmes de Kurosawa) que poco a poco fue cayendo en desuso y que sólo sobrevive gracias a obras maestras como "Sin Perdón", del incansable Clint Eastwood.

A Rockstar, no obstante, le ha dado absolutamente igual que gran parte de los usuarios de videojuegos no hayan visto un western en el cine en su vida. Han decidido dar continuidad a una de sus sagas menos fructíferas de su catálogo, yendo a contracorriente en cuanto a gustos y tendencias socio-culturales. Para ello han cogido un montón de referencias de la cultura de los vaqueros y están dando forma a un videojuego que promete estar repleto de tics que han salpicado algunas de las más grandes cintas de vaqueros jamás filmadas. Y es que amigos, al western le debemos muchísimo. ¿Cómo sino habríamos llegado a la conclusión de que los asesinos son los buenos y los asesinados los malos? ¿Dónde habríamos aprendido que cuanto más sucios y zarrapastrosos vistamos más probabilidades tenemos de que una escotada señorita nos dé un baño caliente y además, se escape con nosotros para vivir en lujurioso pecado? ¿Que las monjas son mujeres y también te las puedes llevar al huerto? ¿Que mascar tabaco te pone los dientes negros? Enseñanzas que el sistema educativo ha pasado sistemáticamente por alto.

En definitiva, el western nos ha enseñado lo que nadie se había atrevido a contarnos: que es más efectivo hacer una película en la que se nos haga creer que los amerindios que llevaban 4.500 años poblando sus tierras son los malos de la historia. De esta forma no sólo se los extermina, sino que se ensucia su cultura y forma de vida y se los iguala intelectualmente con los bisontes que poblaban las llanuras del medio-oeste americano. Rockstar tiene un buen papel por delante. Amalgamar los mejores argumentos que nos ha ofrecido el cine y empaquetarlos de tal forma que se haga justicia histórica con los pueblos "salvajes". Por lo visto en los trailers que han mostrado hasta ahora van por el buen camino. Y, además, tiene pinta de que va a ser uno de los juegos del año.

akihabarablues.com

RED DEAD REDEMPTION™

Akihabara Blues está formada por **Roswell**, **Toño** y **Kristian**. Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla: **redaccion@akihabarablues.com**

Pistolero a tus pistolas
Por KRISTIAN

Mientras las campanas del rumoreo y el hype empiezan a sonar por venideras noticias de GTA V, Rockstar se apresura a ultimar su próximo hit. Red Dead Redemption, la secuela de un juego que no hicieron ellos (el primero es de Capcom) ha puesto más a tono al personal con sus tráilers que los fichajes que hace La Sexta para intentar atraer audiencia. O casi.

Encarnar al antihéroe y cabalgar por los desiertos del Far West en ese período en el que ducharse una vez a la semana era considerado un despilfarro de agua y en el que las vidas humanas tenían menos valor que una petaca de Whisky. Esa es la propuesta que nace a sombra (¿Cómo podría ser de otra forma?) del estandarte de la compañía que lo acuna.

Rockstar se ha cansado de afirmar que Red Dead Redemption no será un GTA del Oeste, que no tiene que competir con su hermano de sangre, que quiere a los dos por igual. Y yo no me lo creo básicamente porque espero que no sea así. Los Grand Theft Auto son fácilmente una de mis sagas favoritas y el cambiar de escenario radicalmente pero conservando la fórmula de juego es algo que excita mi imaginación. Además, Zapatero a tus zapatos: ¿Porqué cambiar de tercio si los sandbox son el habitat natural de Rockstar?

No queda demasiado para poder jugarlo - al menos en teoría - y será entonces cuando se descubra si Red Dead Redemption comparte genes de blockbuster con la serie de Tommy Vercetti y de Niko Bellic y es capaz de alcanzar las mastodónticas cifras de ventas necesarias, dicen las malas lenguas, para recuperar los costes de devengados de 6 años de desarrollo. Desde aquí lo pongo en duda, no por falta de esperanza en este juego, sino por el desengaño que día a día sufro con la comunidad de jugadores. Y es que me acabo de enterar que Cing (Little King'Story / Hotel Dusk) acaba de declararse en bancarrota. Un minuto de silencio, por favor. Pero de los de verdad, no como los del fútbol...









PC

MÁS TIROS **FUTURISTAS**

Ignition Entertainment ha anunciado que este verano lanzará el título ***Blacklight: Tango Down***, un shooter futurista con un gran aspecto que sólo estará disponible para descarga a través de Xbox Live, PlaysStation Network y Steam.

El juego está siendo desarrollado por Zombie Studios, los desarrolladores de la adaptación al videojuego de la serie de películas *Saw*. El juego promete ser un shooter de alta calidad gráfica enfocado, sobre todo, a las partidas multijugador online.



DS

GOMINA Y BAILOTEOS CON **JOHN TRAVOLTA**

La mítica película musical 'Grease' llegará en formato videojuego a las plataformas de Nintendo de la mano de 505 Games.



Parece que ninguna licencia del cine o de la televisión puede escapar al voraz apetito de la industria del videojuego, por extraña adaptación que pueda parecer en un principio. Así, probablemente movida por el éxito de los juegos musicales y de baile, 505 Games ha anunciado que ya trabaja en el desarrollo de los videojuegos de la mítica película de los 70, 'Grease', protagonizada por John Travolta y Olivia Newton John y repuesta en las televisiones un millón de veces.

El estudio británico Zoë Mode, conocido por su trabajo en videojuegos musicales popularísima serie *Singstar* de Sony, así como por *Eye Toy: Play* y *Disney Sing It*, desarrollará la versión para Wii de este título. La versión para DS será desarrollada por Big Head Games. Ambos títulos llegarán este verano.

MUY BREVES

MULTI

BAD COMPANY 2 ROMPIENDO RECORDS

Battlefield Bad Company 2 ha dado la gran sorpresa de la temporada sobrepasando en un 400% la previsión inicial de ventas. El título se ha colocado en lo más alto de las listas de ventas de muchos países.

NINTENDO DS

SCRIBBLENAUTS 2, EN CAMINO

El original videojuego para Nintendo DS, *Scribblenauts*, tendrá secuela. Lo ha confirmado Warner Bros Interactive, que también ha asegurado que el título ofrecerá un nuevo sistema de adjetivos y nuevos modos de juego.



MULTI

RED DEAD REDEMPTION: TOCA ESPERAR... MÁS

Rockstar, ha anunciado que *Red Dead Redemption*, la secuela del mítico *Red Dead Revolver*, se retrasará hasta el 21 de Mayo. El juego, que nos devuelve al salvaje oeste pero, esta vez, con el sello inconfundible de los creadores de la saga GTA, llegará más tarde de lo previsto. Una circunstancia que ya es bastante habitual en los lanzamientos de la compañía británica. Por tanto, los seguidores de la saga y todos aquellos que lo esperábamos con entusiasmo vamos a tener que mordernos la uñas un tiempecito más.

MÓVILES

QUAKE III, EN VERSIÓN ANDROID

La guerra de los S.O para móviles es una lucha sin cuartel (iPhone OS, Windows Mobile, Symbian, Android). La última noticia en este mundillo la protagoniza Android y es que se ha conseguido portar el popular juego *Quake III* a esta plataforma para uso y disfrute de los usuarios de terminales móviles que hagan uso del sistema operativo de Google.



PS3

TRIUNFA LA LLUVIA DE **SONY**

Heavy Rain triunfa en el mercado español con más de 15.000 unidades vendidas en cuatro días.

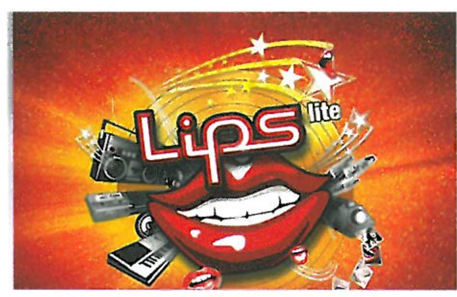
No es, desde luego, ninguna sorpresa. *Heavy Rain*, el 'drama interactivo' de Quantic Dream exclusivo para PlayStation 3, ha sido acogido con entusiasmo por los aficionados en España. Esta historia con un toque adulto y diferente ha logrado más de 15.000 unidades vendidas en los cuatro días siguientes a su lanzamiento, el 25 de febrero.



CANTA EN TU MSN CON UN 'NUEVO' **LIPS**

Después de su paso triunfal por la consola Xbox 360, Microsoft ha decidido que la saga ***Lips*** de el salto a los compatibles, pero de una forma muy original. ***Lips Lite*** es el título de una pequeña y sencilla aplicación que ya está disponible para Windows Live Messenger y que permitirá a todos los usuarios del programa de mensajería instantánea echarse unos 'cantes' con su lista de contactos.

La aplicación, de momento sólo incluye cinco canciones clásicas (Sweet Home Alabama" de Lyrnyrd Skynyrd, "I Will Survive" de Gloria Gaynor, "Y.M.C.A." de Village People, "I Think We're Alone Now" de Tiffany y "Word Up" de Cameo) pero seguro que, en breve, amplía repertorio. Además, las grabaciones a dúo con los colegas se graban y se pueden compartir.





PS3 360

TRAS TERMINAR BAYONETTA...

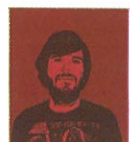
...Platinum Games está desarrollando Vanquish, un nuevo título de acción que tiene planificado su lanzamiento para el primer trimestre del año que viene

Con tan sólo dos juegos a sus espaldas, *Bayonetta* y *Madworld*, Platinum Games se está convirtiendo en un referente dentro de la industria por el arriesgado planteamiento de sus videojuegos. El estudio liderado por Shinju Mikami, creador de la saga *Resident Evil*, está metido ahora en ***Vanquish***. Este título de acción futurista nos llevará a una guerra entre Estados Unidos y Rusia en el que los mecas serán los principales enemigos que matar.



Su creador ha afirmado que el juego, aun siendo futurista, toma como principal inspiración a *God of War* y *Call of Duty*, por lo que es de esperar que tome algunas referencias de ambos juegos. Pero lo único que sabemos de su mecánica es que se tratará de un shooter en tercera persona y que el protagonista, Sam, podrá montarse en algunos robots y contará con potenciadores que mejorarán algunas de sus habilidades, como la velocidad.

La mala noticia es que ha confirmado que el juego no contará con modo multijugador. La razón, según Mikami, es que quieren potenciar al máximo el modo para un único jugador y la historia



'INDIEPENDENCIA'

Jaume Esteve
Co-Responsable de Marca Player Directo

SILENCIOS DURANTE EL APOCALIPSIS

GRACIAS AL FALLO EN EL CALENDARIO INTERNO DE PS3, LOS FANBOYS DE MICROSOFT ya tienen un motivo para poder contraatacar a los sonyers cada vez que les echen en cara los múltiples defectos de fábrica de Xbox. Pero pese al final feliz que tuvo la chapucilla de Sony, los jefazos han tenido que aprender una valiosa lección.

El más importante, y más grave bajo el punto de vista de un servidor, fue el silencio que imperó a lo largo de toda la jornada. En los tiempos que corren, en los que en una semana un tipo puede juntar en facebook a 100.000 personas que adoren a un pepinillo, no lanzar ni un mísero comunicado acerca del error que provocó fallos en los funcionamientos de determinados modelos de PS3 fue una cagada, y de las gordas.

LO PEOR DEL FALLO DE PS3 FUE EL SILENCIO

Como cuando alguien la liaba en clase y no decía ni mu en cuanto se enteraba el profesor (y por extensión acababan pringando todos los compañeros), en Sony decidieron que la mejor opción era la huída hacia adelante. Desde aquí creemos que no habría estado de más un poco de empatía, aunque sólo fuera para decir que no tenían ni pajolera idea de lo que estaba pasando con las fechitas. El jugador, y el ciudadano por norma general, agradece estar informado, aunque sólo sea para demostrar que se preocupan por sus problemas.



SOCOM 4 YA ESTÁ EN CAMINO

Sony C.E., a través de la web Gametrailers, ha anunciado que ya está desarrollando ***Socom 4*** para Playstation 3 y que esta vez está en manos de Zipper Intercactive, los creadores de *MAG* y del original de PS2.

El juego nos llevará al sudeste asiático para disfrutar de una campaña para un jugador que tendrá una duración de una docena de horas repartidas en unas catorce misiones. El objetivo será desmantelar con nuestro escuadrón de cinco hombres a todo un ejército revolucionario que se ha hecho con el control de todo un país. Las misiones discurrirán en escenarios llenos de vegetación tropical y las ruinas de grandes ciudades.

Además, tras la buena experiencia de *MAG*, Zipper Interectice quiere incluir un potente modo multijugador hasta para 32 jugadores.

Obviamente, este gran título será exclusivo de Playstation 3, ya que Zipper pertenece a la compañía nipona, y su lanzamiento está planeado para este mismo otoño, cuando competirá con *Medal of Honor*.



MUY BREVES

MULTI

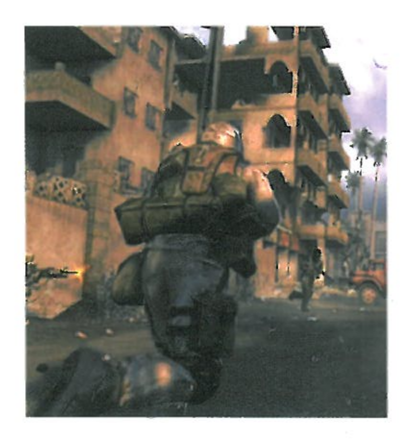
QUAKECON TIENE FECHAS

El evento organizado por ZeniMax Media Inc, compañía matriz de Bethesda Softworks e id Software, se desarrollará del 12 al 15 de agosto de este año en Dallas, Estados Unidos. Próximamente se dará más información sobre contenidos.

360 / PS3 / PC

SIX DAYS IN FALLUJAH ESTÁ TERMINADO

Hace ya casi un año, Konami abandonó el título por las grandes críticas que suscitó, pero el juego de Atomic Games está terminado tal y como ha confirmado a IGN un miembro cercano a la desarrolladora. Ahora lo que falta es un editor.



360 / PS3

SEGUNDO DLC PARA RESIDENT EVIL 5

Marc Whitten (Notwen en Xbox Live), en una reciente carta, avisa de que los términos del código de conducta de Xbox Live han sido modificados y se han relajado las reestricciones a la hora de comentar en el perfil o en el propio nombre de usuario, aspectos como sus creencias religiosas, raza u orientación sexual. Anteriormente muchos usuarios fueron vetados por incurrir en alguna violación de los términos relacionada con estos 3 temas.

PS3

SONY REGISTRA "ARC"

Muchos son los rumores acerca del nombre definitivo del motion controller para Playstation 3 que Sony ha estado desarrollando. Se han barajado varios entre los que destacan "Wand" y este nuevo "Arc" registrado recientemente en Japón. Esto ha aumentando las sospechas que quizás este "Arc" sea el nombre que reciba finalmente el curioso periférico. De todos modos, no estaremos totalmente seguros hasta que Sony lo comunique oficialmente.





PRIMERAS IMÁGENES DE DEAD SPACE 2

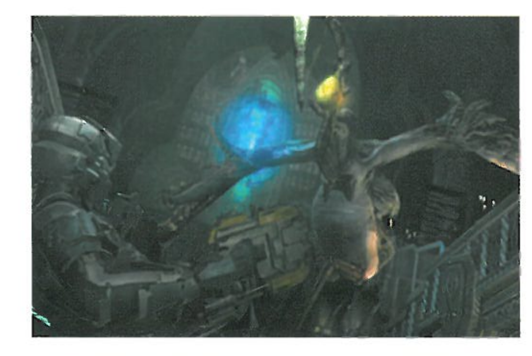
El ingeniero Isaac Clarke vuelve al espacio para enfrentarse de nuevo a los Necromorfos en una secuela más abierta y con más acción que horror intergaláctico.

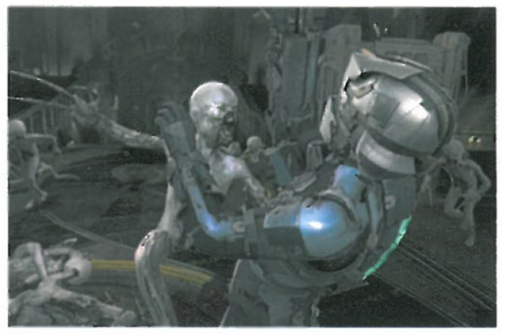
Tranquilo, con estas imágenes no te vamos a destripar nada que no conozcas del primer *Dead Space* que, como la mayoría de los títulos actuales, terminaba de una manera lo suficientemente abierta como para dejar lugar a una segunda parte si el éxito acompañaba al juego.

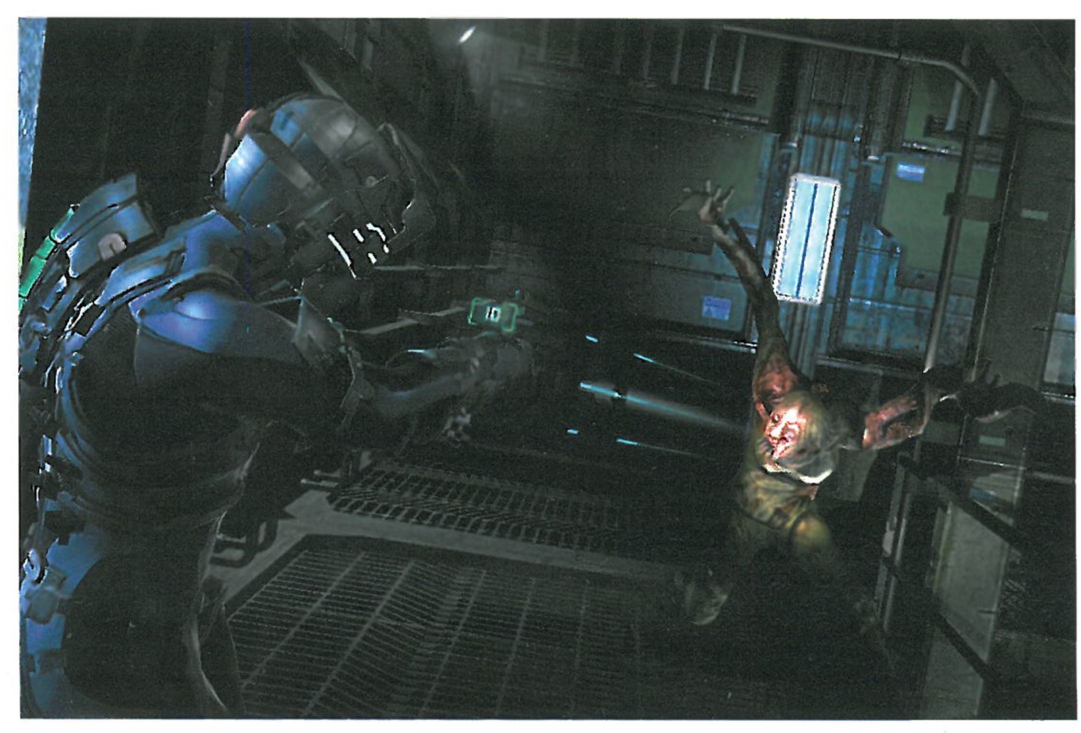
Y así, fue, más en crítica que en ventas. Visceral Games vuelve a poner al experto en reparaciones Isaac Clarke a luchar contra los Necromorfos. Tras su huída de la Ishimura, la nave en la que se desarrollaba la acción de la primera parte, Clarke viaja a una base gigantesca habitada por miles de colonos, y de Necromorfos.

Pero esta vez Clarke no está tan desvalido. Ahora cuenta con un buen equipo armamentístico que le ayudará a enfrentarse a esos espeluznantes enemigos que tanto le aterrarron a bordo del Ishimura. Por tanto, la saga vira un poco del survival horror espacial a la acción en tercera persona; de la tensión continua y el miedo de que te ataquen por la espalda en cualquier esquina a la descarga de adrenalina al bañar de sangre necromorfa el suelo de la base.

En cuanto a la fecha de salida, se dice que saldrá este año, aunque no hay mes confirmado.







PC

CIVILIZATION V, LLEGA ESTE AÑO

Concretamente en otoño. Dieciocho completas civilizaciones que nos podrán llevar a controlar el mundo entero, siempre por turnos.

Tras la aventura consolera de *Revolution*, **Civilization V** volverá a su feudo original, el PC, para llevarnos de nuevo a la estrategia por turnos que más éxito tiene del mundo del videojuego.

Podremos elegir entre las 18 civilizaciones más potentes de la historia para revivirla desde la edad de piedra hasta la espacial y así poder conquistar el mundo.

Las principales novedades consisten, en primer lugar, en un nuevo sistema de combate, más completo y realista, que pretende mostrar de manera más fiel las batallas masivas que siempre se han supuesto dentro del juego. El segundo factor más novedoso es la mejora de los sistemas de diplomacia, que contarán con más opciones que antaño. Unos pocos meses y el juego ya estará aquí.



MUY BREVES

Wii

NO BAJARÁN LOS PRECIOS DE LOS JUEGOS ESTE AÑO

Así lo ha afirmado Cammie Dunaway, vicepresidenta de Nintendo America, al portal GamesBeat. "Estamos en el quinto año de vida de Wii, la consola se sigue vendiendo a muy buen ritmo y la bajamos de precio el año pasado. No creemos que sea necesario revisar los precios de los juegos ahora, puesto que las estadísticas no sugieren que esto haga falta, sinceramente".

MULTI

TOMORROW CORPS, NUEVO ESTUDIO

Y lo resaltamos en una noticia porque los jefes de dicho estudio son Kyle Gray y Kyle Grabler, los creadores de dos grandes juegos independientes, *World of Goo* y *Henry Hatsworth* respectivamente. De momento, lo único que han dicho es que quieren hacer juegos con "toque humano". No sabemos qué significa, pero sus trabajos anteriores les avalan.

EL RUMOR

GTA V PODRÍA ANUNCIARSE ANTES DEL E3

O eso cree Mike Hickey, analista del grupo Games Industry. Según él, una nueva entrega podría ser anunciada antes del evento de Santa Mónica, ya que las ventas de dicho juego podrían ser más altas que las del cuarto título de la saga, que ha batido todos los récords.















UNO DE LOS OBJETIVOS de Black Rock es hacer las carreras lo más espectaculares posibles. Los coches sin duda lo son.

360 PS3 PC

SPLIT SECOND EN MAYO

Se trata del nuevo juego de Black Rock Studios. La propuesta, conducción loca y totalmente arcade

No podíamos esperar otra cosa del estudio que desarrolló *Pure*. ***Split/Second*** quiere competir en el mismo terreno que *Blur* y, como tal, será un juego arcade repleto de ítems y gadgets con los que atacar a nuestros oponentes o mejorar nuestra resistencia. Barras de poder, explosiones, circuitos locos, derrapes y muchos coches con los que enfrentarnos serán sus principales bazas.

El lanzamiento, concretamente el 21 de mayo. La batalla con *Blur* parece que será dura.



LA **GAMELAB** 2010 YA TIENE FECHAS

Se desarrollará desde el 30 de junio hasta el 2 de julio en Gijón, concretamente en el Palacio de Congresos, dentro del recinto ferial FIDMA.

La Feria Internacional del Videojuego y el Ocio Interactivo, nombre oficial de la Gamelab, se ha planteado como objetivos este año "dinamizar el sector y presentar ante la prensa y el público general sus últimas novedades y tendencias".

La feria finalizará con la gala de entrega de los III Premios Nacionales a la Industria del Videojuego, los "Pulgas" que distinguen a los productos, profesionales y empresas más destacados de nuestra Industria.

Las inscripciones para asistir al evento se abrirán en las próximas semanas y podrán hacerse de forma gratuita a través de su web: ***www.gamelab.es***.

EL DETALLE

EL UNIVERSO DE KRATOS, EN VILO

No es la primera vez que desde Sony Santa Mónica se dice que *God of War III* sería la última aventura de Kratos como protagonista, pero Chris O´Neill, diseñador senior del estudio, ha dicho que no descartan seguir aprovechando el universo en un futuro. Tendremos más mitología brutal en PS3.



MUY BREVES

360 / PS3 / PC

VEREMOS A **BATMAN** EN TRES DIMENSIONES

Concretamente en la edición GOTY del año de este juego. Se podrá jugar en 3D en cualquier televisión en alta o baja definición y no necesariamente en una pantalla especial gracias a la tecnología TriOviz 3D.



PS3

PS3 SE ACTUALIZARÁ PARA JUGAR EN 3D

Según ha declarado Nainan Shah, vicepresidente de SCEE, Sony está preparando un firmware que permitirá hacer compatible la tecnología en 3D con algunos juegos de la consola, aunque sí que se necesitará una televisión especial para poder disfrutar de la vista estereoscópica. De juegos que incluyan esta mejora, aún no se sabe nada.

360 / PS3 / PC

VEREMOS A LAS CONEJITAS EN **MAFIA II**

2K Games ha anunciado un acuerdo con la revista Playboy para la integración en el juego de más de cincuenta portadas vintage y desplegables en *Mafia II*. Es un detalle curioso, aunque nos hubiera gustado disfrutar de este juego -y de *Red Dead Redemption*- en la fecha establecida.



LA GUERRA DE LAS CONSOLAS

Ranking de ventas acumulado en millones









1	Nintendo DS	127,26
2	Wii	68,35
3	PSP	56,80
4	Xbox 360	38,33
5	Playstation 3	32,62



F1 2010: EN LA LÍNEA DE SALIDA

El mundial de monoplaza ya ha comenzado y el juego que lo ilustrará por fin sale de las sombras que lo habían cubierto.

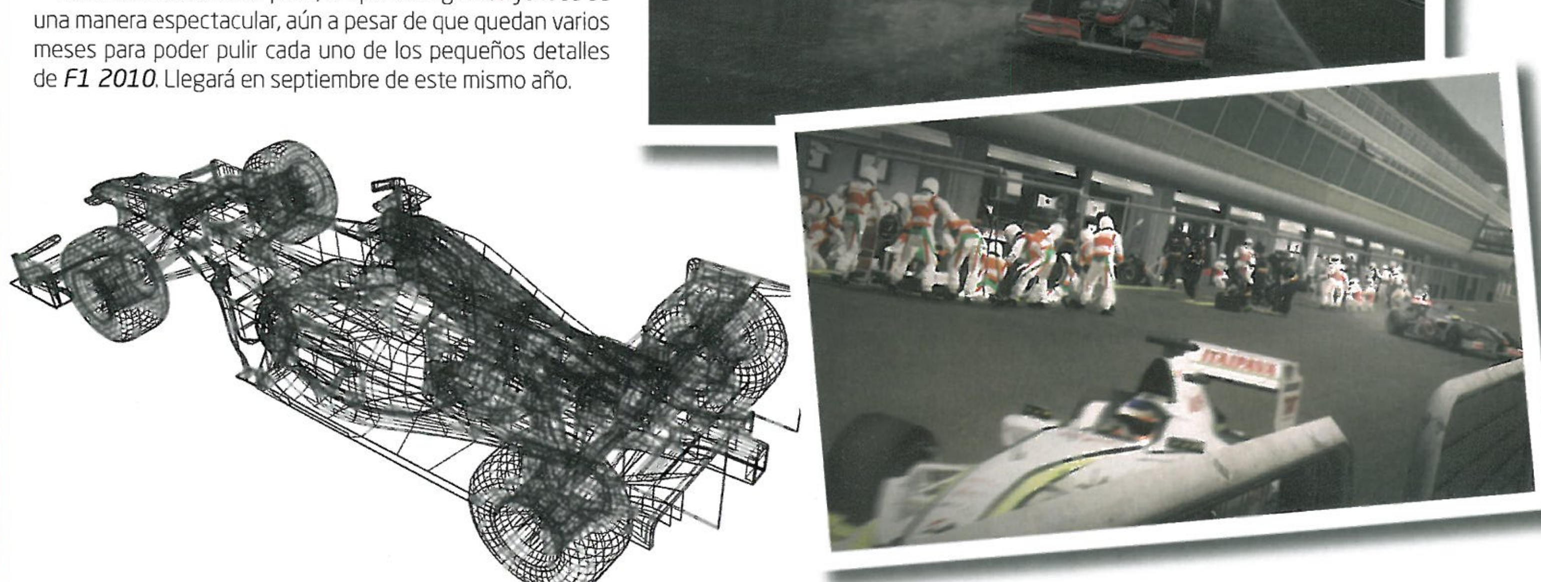
El gran circo de la Fórmula 1 ha comenzado a rodar y con él también se ha puesto en marcha la maquinaria de Marketing de Codemasters, compañía que se encargará de traernos el primer juego de F1 para Xbox 360 y PC después del monopolio de la licencia por parte de Sony.

Se trata de un ambicioso proyecto que aprovechará la tradición del estudio inglés con sus anteriores títulos de conducción para así poder crear el simulador definitivo de este gran deporte. De esta manera, no están escatimando recursos a la hora de plasmar cada pequeño detalle del mundo de la F1 (circuitos y pilotos reales, estadísticas actualizadas, control total sobre las opciones mecánicas, ayudas a la conducción a todos los niveles...), prestando incluso atención a la relación de nuestro avatar en el juego con la prensa internacional que sigue las carreras.

Podremos vivir desde dentro el campeonato del mundo de una manera completamente distinta a lo que hasta ahora habíamos estábamos acostumbrados, pero también será posible participar en compañía de hasta 20 amigos en fines de semana de competición completos o en series de carreras al más puro estilo campeonato.

Por si todo esto fuera poco, el apartado gráfico ya luce de una manera espectacular, aún a pesar de que quedan varios meses para poder pulir cada uno de los pequeños detalles de *F1 2010*. Llegará en septiembre de este mismo año.







POR FIN LLEGA PORTAL 2

Valve vuelve a apostar por los viajes entre portales dimensionales con una de las secuelas más esperadas del año.

El primer *Portal* supuso una de las mayores sorpresas de la actual generación de consolas. Su mezcla de acción y puzzles encandiló a todos aquellos que lo probaron.

Su secuela está lista para ser mostrada y nos colocará de nuevo en la piel de Chell, aunque en un futuro distante en el que los laboratorios de Aperture Science se encuentran casi fundidos con la naturaleza. GLaDos volverá a hacer de las suyas, obligándonos a hacer un uso mucho más intensivo de las físicas de los objetos en el escenario en combinación con nuestra inseparable pistola de portales.

Por otra parte, también encontraremos un modo cooperativo para dos jugadores con historia propia y unos peculiares protagonistas, un par de robots bípedo con habilidades propias y complementarias. Obligará a los jugadores a cooperar para superar los retos que ante ellos se planteen.



FRAGILE DREAMS, UN VIDEOJUEGO TRADUCIDO AL CASTELLANO POR FANS

Uno de los próximos lanzamientos de Rising Star en nuestro país, Fragile Dreams: Farewell, Ruins of the Moon, será el primer juego en conseguir una traducción oficial a nuestro idioma gracias a un grupo de fans sin ánimo de lucro.

La iniciativa ha partido de la propia compañía que, gracias a los usuarios de la página DsWii.es, dotarán de una completa localización a nuestro idioma de este prometedor juego de rol japonés. Según declaraciones de Rising Star, "es una gran oportunidad para poder conectar a los fans de España a través de un proyecto único e innovador. Esperamos que los jugadores españoles aprecien el esfuerzo conjunto de Blogocio y Rising Star Games para proporcionar la mejor experiencia posible."

EL SPEAKER



Pablo Juanarena
El Speaker de Radio Marca

EN BUSCA DEL VIL METAL

SÍ, EL VIL METAL. QUE NO ES UN TIPO DE MÚSICA HEAVY. Es el dinero. Fíjate que hay clasificaciones de todo tipo. Pues al final las más populares son las que discriminan por la pasta: los mejor pagados, la producción más cara, la que más ha recaudado... Dólares, euros y yenes aparecen como el único criterio de clasificación. ¿Por qué nos llama tanto la atención?

Algún economista (y también Bob Dylan) me diría que son los tiempos en los que vivimos. El capitalismo. Todo por la pasta. No estoy ciego. Me parecen clasificaciones curiosas, pero nada más. ¿Por qué no hacemos clasificaciones de talento? Por ejemplo, para este videojuego o esta película hemos usado el doble de talento que en aquel otro. Ya, ya sé que el talento es intangible, pero me niego a que el éxito esté siempre relacionado con el dinero.

> UN VIDEOJUEGO MÁS CARO FUNCIONARÁ Y SERÁ RENTABLE

Si hago un videojuego con el presupuesto más alto y con la campaña de marketing más cara funcionará y será rentable. Por el momento (más o menos), esta frase se va cumpliendo. También pasó antes en el cine. Pero quiero recordar el caso paradigmático de la película Cleopatra de 1963. Se infló la burbuja y de un presupuesto de 2 millones de dólares pasó a 44 millones y casi significa la quiebra de la 20th Century Fox. (¡¡Estuvimos a punto de quedarnos sin Los Simpsons y sin 24!!)

Parece que hay una carrera por ver quién hace el videojuego más caro. Adelante, pero cuidado, los dólares están bien, pero tienen que ir acompañados de talento, que vale bastante más que los dineros.

EL DETALLE

GOD OF WAR 3 HA COSTADO 44.000.000$

Johan Hight, director de desarrollo del título ha declarado que "Nos hemos ajustado al presupuesto previsto para GOW 3, unos 44 millones de dólares." Eso sí que se llama un proyecto de envergadura.

MUY BREVES

DVD, BLU-RAY

HALO DA EL SALTO AL MUNDO DE LA ANIMACIÓN

Ya está disponible en las tiendas, en versiones DVD y Blu-Ray, *Halo Legends*, la serie de animación basada en el universo del mítico juego creado por Bungie Studios y Microsoft. Las siete historias que conforman *Halo Legends*, creadas por prestigiosos estudios japoneses de anime, tratan sobre el misterioso origen del Jefe Maestro, la capacidad superior para el combate de los Spartans y otros misterios del universo *Halo*.

PC

JUST CAUSE 2 SE VERÁ EN 3D EN SU VERSIÓN PC

Square Enix ha confirmado que la versión PC de *Just Cause 2* contará con una suite de las avanzadas mejoras gráficas de las unidades de procesamiento gráfico de NVIDIA, entre las que se incluyen una iluminación de nueva generación y rutinas de agua, así como la compatibilidad con la tecnología 3D Vision, una pasada para disfrutar de las nuevas aventuras de Rico Rodríguez.





25 MILLONES DE JUGADORES EN MW2

Call of Duty: Modern Warfare 2 revienta los números de su antecesor y bate récords de jugadores online.

El Community Manager de Infinity War, Robert Bowling, ha confirmado que *Modern Warfare 2* ha alcanzado la cifra de 25 millones de jugadores únicos online, sumando los usuarios de todas sus plataformas. Aunque la mayoría de estos se conectan a través de Xbox Live, el modo online de PS3 y PC le siguen muy de cerca, y en este orden. Esta cifra total de 25 millones ya ha sobrepasado las cifras que llegó a alcanzar *Call of Duty 4* en sus mejores momentos.

Además de anunciar este nuevo hito de uno de los juegos del año pasado, Bowling aseguró que en breve llegaría un actualización del juego y, enseguida, un nuevo y apasionante pack de mapas descargable.



AVALANCHA ONLINE

LA FRASE

// *Portal* sólo fue una pequeña prueba, pero *Portal 2* es un juego".

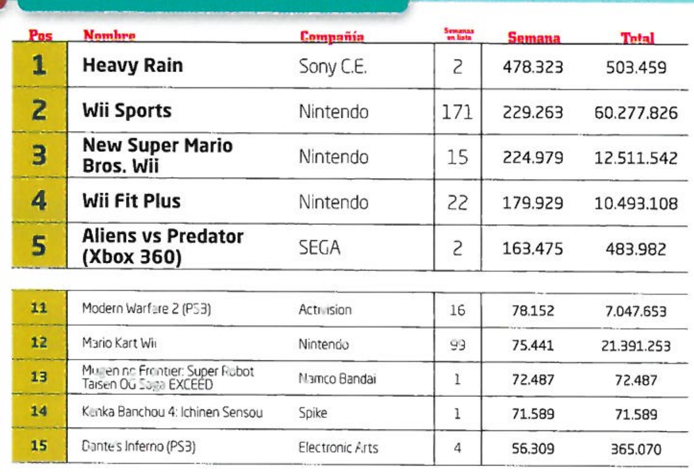
DOUG LOMBARDI, VICEPRESIDENTE de marketing de Valve.

EL DETALLE

EL FUTURO: LAS DEMOS DEGRADABLES

Según varios portales web, Sony habría patentado el concepto de 'demo degradable: un juego completo gratuito que disminuye según se prueba.

VENTAS MUNDIALES



Pos	Nombre	Compañía	Semanas en lista	Semana	Total
1	**Heavy Rain**	Sony C.E.	2	478.323	503.459
2	**Wii Sports**	Nintendo	171	229.263	60.277.826
3	**New Super Mario Bros. Wii**	Nintendo	15	224.979	12.511.542
4	**Wii Fit Plus**	Nintendo	22	179.929	10.493.108
5	**Aliens vs Predator (Xbox 360)**	SEGA	2	163.475	483.982
11	Modern Warfare 2 (PS3)	Activision	16	78.152	7.047.653
12	Mario Kart Wii	Nintendo	99	75.441	21.391.253
13	Mugen no Frontier: Super Robot Taisen OG Saga EXCEED	Namco Bandai	1	72.487	72.487
14	Kenka Banchou 4: Ichinen Sensou	Spike	1	71.589	71.589
15	Dante's Inferno (PS3)	Electronic Arts	4	56.309	365.070

Pos	Nombre	Compañía	Semanas en lista	Semana	Total
6	**Just Dance**	Ubisoft	15	156.445	1.809.860
7	**Wii Sports Resort**	Nintendo	36	135.553	14.005.461
8	**Aliens vs Predator (PS3)**	SEGA	2	114.006	14.241.145
9	**BioShock 2 (Xbox 360)**	2K Games	3	111.840	856.833
10	**Modern Warfare 2 (Xbox 360)**	Activision	16	84.231	9.794.314
16	Mass Effect 2 (Xbox 360)	Electronic Arts	5	55.156	1.520.262
17	Resident Evil 5 (PS3)	Capcom	52	53.986	2.961.524
18	BioShock 2 (PS3)	2K Games	3	53.343	419.569
19	New Super Mario Bros. DS	Nintendo	198	52.632	21.363.126
20	Dante's Inferno (PS3)	Electronic Arts	4	49.857	324.539

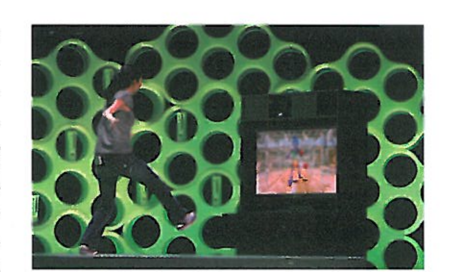
DATOS DE FEBRERO DE 2010. Fuente: VGChartz



LAS COMPAÑÍAS SE APUNTAN A **NATAL**

Microsoft confirma que el 70% de las desarrolladoras ya trabajan en su nueva plataforma y que en el próximo E3 anunciará la primera lista de juegos para *Natal*.

Hace unos días, en el marco de la Annual Global Technology Conference de Nueva York, el responsable de la División de Entretenimiento y Dispositivos de Microsoft, Mindy Mount, habló largo y tendido sobre Natal, la esperada nueva tecnología para videojuegos de Xbox 360. Entre sus declaraciones, Mount confirmó que la compañía ha puesto a sus mejores diseñadores a cargo de la creación de ideas para la plataforma y que se está trabajando intensamente con las compañías desarrolladoras externas para que todas creen títulos para Natal.





En el pasado Tokyo Game Show, Microsoft desveló que empresas como Bethesda, Electronic Arts o Square-Enix ya estaban trabajando en juegos compatibles, pero según Mount esa lista ya ha crecido al 70% de las compañías presentes en la industria. Además, adelantó que será en el próximo E3, cuando se muestre la lista definitiva de títulos para Natal, se verá todo el potencial que tiene el nuevo proyecto de la firma de Bill Gates..



FULLMETAL ALCHEMIST EN EUROPA

Uno de los mangas y anime más vendidos en Japón, *FullMetal Alchemist*, llegará a Europa por primera vez en forma de una de sus últimas adaptaciones al mundo del videojuego. El título exclusivo para PSP, ***Fullmetal Alchemist: Brotherhood***, llegará a nuestro país, de la mano de Namco-Bandai, el próximo verano.



Creado por Hiromu Arakawa y publicado por primera vez en Japón en 2001, Fullmetal Alchemist se ha posicionado cómodamente entre los cinco mangas más importantes del país del sol naciente, generando múltiples series anime y una película de animación. ***Fullmetal Alchemist: Brotherhood*** se basa en la serie homónima más reciente del pasado año, aclamada por la crítica como la más fiel hasta ahora al espíritu del manga original.

El UMD será un juego de lucha donde los jugadores desplegarán sus combates en una serie de diferentes escenarios de lucha, donde cada uno tendrá que mostrar sus espectaculares habilidades para la alquimia.

LAS *GUÍAS* DE ESTE MES ¡TOTALMENTE GRATIS!

BIOSHOCK 2

El retorno de los jugadores al mundo creado por Andrew Ryan no podría ser más triunfal con este excelente shooter que amplia la experiencia del original. En nuestra guía que os ofrecemos este mes podréis encontrar todos los secretos que esconde el título de 2K Marin, así como algunas estrategias para la supervivencia y trucos para conseguir sus logros.

PC PS3 360

Bioshock 2

Género: **FPS**
Desarrolladora: **2K Marin**
Editora: **Take Two**
Precio: **69,95€ (360 y PS3) 44,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos



9.5

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

La Bad Company ha vuelto con ganas de reventar la banca en todos los sentidos. En nuestra guía encontraréis todos los secretos para desgranar tanto el modo historia como el modo multijugador con todos sus mapas.

PC PS3 360

Battlefield Bad Company 2

Género: **FPS**
Desarrolladora: **DICE**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€ (PS3 y 360) 49,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **Descargas**
Idioma:
Voces
Textos



9.1



LEVEL R

VELOCIDAD ONLINE CON TOQUES DE ROL

Si te gusta la velocidad y la experiencia de las carreras online, *Level R* te lo ofrece todo y, además, gratis.

Hace tiempo que teníamos ganas de hablaros de *Level R*, un juego de carreras online de los alemanes Gamigo que tiene mucho de MMORPG y al que se puede acceder de forma gratuita. El juego combina la emoción de las carreras, con un genial simulador 3D de conducción, con la posibilidad de hacer crecer a tu personaje, subirlo de nivel.... Una mezcla de rol y conducción que ha enganchado ya a varios cientos de miles de jugadores de todo el mundo.

Nada más comenzar, contaremos con cuatro modelos de coches muy básicos para empezar a probar los circuitos y modos de juego, pero enseguida, gracias a los puntos de experiencia que ganamos tras cada carrera, podremos ir adquiriendo nuevos vehículos, piezas y accesorios para mejorarlos en el taller, tunearlos a voluntad y mejorar a nuestro conductor protagonista. El juego cuenta con 15 mapas diferentes y unos 200 circuitos, y permite enfrentarte en carreras online con jugadores de todo el mundo. Aunque es gratuito, también cuenta con una tienda opcional de coches y accesorios para quien quiera gastarse el dinero para mejorar aún más sus bólidos.



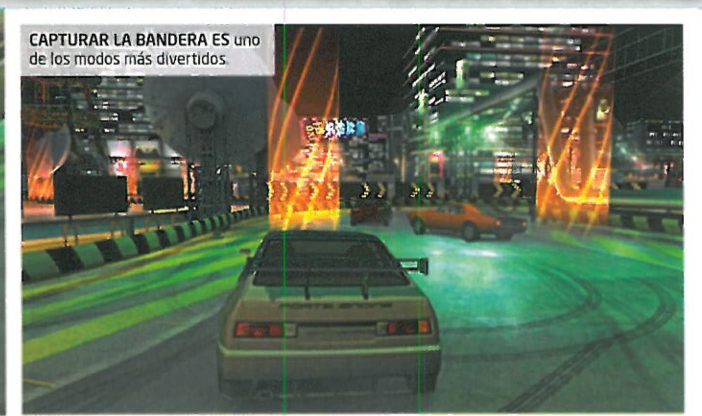
OPEN BETA DE F. EARTH ZERO
Ya puedes disfrutarla. Se trata de un MMO de Square Enix Free to Play, la versión occidental de Fantasy Earth: The Ring of Dominion.
>*fez.gamepotusa.com*

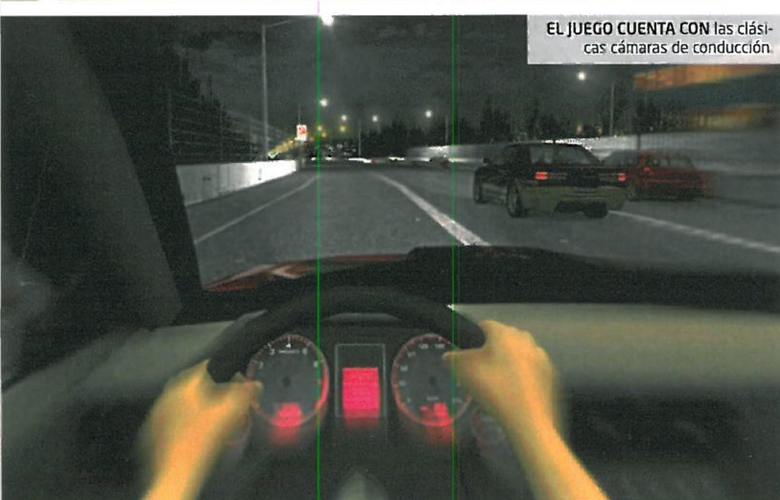
BETA CERRADA DE FINAL FANTASY XIV
Desde el 11 de marzo se está jugando a la beta cerrada del próximo FF, que será MMO. Si no lo sabes, se podrá disfrutar tanto en PC como en PS3. Poco a poco se desvelará más información.

OPEN BETA DE DIGIMON BATTLE
Se trata de la adaptación a MMO de la serie anime de Digimon. Desde el pasado día 10 puedes jugar a la beta abierta para ser en el mejor entrenador.
>*digimonbattle.wemade.net*



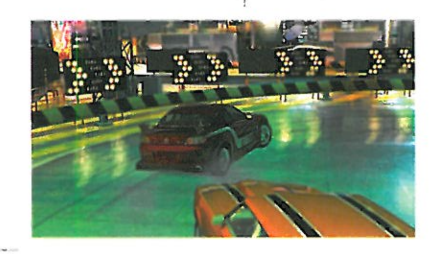
IMÁGENES DEL PARCHE 3.3.5
Ya empiezan a aparecer imágenes del próximo parche de WOW, aún sin fecha de salida. Su nombre será "El Santuari Rubí", y éste que ves, Baltharus The Warborn, uno de los jefazos.


CAPTURAR LA BANDERA ES uno de los modos más divertidos.


EL JUEGO CUENTA CON las clásicas cámaras de conducción.

> Modos de juego
VACILA DE COCHE ONLINE

Uno de los aspectos más valorados de *Level R* es la gran cantidad de opciones de personalización de los vehículos con la que cuenta. Los aficionados al motor pueden tunear cada uno de los coches de su colección particular al máximo, adquiriendo piezas, recambios y extras a medida que juegan y gana puntos de experiencia. Luego, es hora de enseñar tu pequeña obra maestra a los demás jugadores en los divertidos modos de competición con los que cuenta el juego: simulación, arcade, capturar la bandera, Thunder Alley (una competición con veinte coches a velocidades que superan los 300 km/h), explorador (una carrera contra el crono buscando tesoros), retos, drift y carreras de aceleración. Una gran variedad de disciplinas con las que no te cansarás de apretar el acelerador. Y todo ello con un motor gráfico espectacular y una respuesta física de los vehículos muy realista. Y lo mejor de todo, se puede jugar completamente gratis.



SHOT ONLINE

HAZTE UNOS HOYOS CON GENTE DE TODO EL MUNDO

Un completo y atractivo juego de golf donde puedes llegar a convertirte en una leyenda.

Cada vez se están poniendo más de moda los juegos deportivos con alma de juegos de rol online. *Shot Online* es un fantástico ejemplo: un completísimo juego de golf que te permite crear un personaje y hacerlo crecer como golfista profesional a través de cientos de competiciones con jugadores de todo el mundo.


PUEDES ADQUIRIR MEJORAS, EQUIPO y personajes en la tienda.

El juego se presenta con la archiconocida fórmula del 'Game4Free', es decir, que se puede jugar completamente gratis. Crea tu cuenta, descarga el cliente y comienza a formar parte de la nutrida comunidad de golfistas virtuales que ya acumula este juego. El título está traducido al castellano por completo y el motor gráfico es una pasada, con un comportamiento físico de la bola (dependiendo de la superficie, el golpe, el viento...) muy realista. Los personajes tienen un toque manga muy divertido y el juego se basa en las leyes de la federación de golfistas profesionales. Un juego genial para echarse unos hoyos con los amigos a través de la red.


CON UN POCO DE práctica dominarás los palos, los golpes.


EL JUEGO CUENTA CON un tutorial muy completo y un campo de entrenamiento donde comenzar a dar golpes.

NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

EVERQUEST II AMPLÍA EL PVP

Ya dispones de battlegrounds en EverQuest® II. Es un añadido para los subscriptores de EQII con personajes entre los niveles 80 y 90. Habrá tres grandes zonas de batalla.



MODO PARA UN JUGADOR EN S4 L

O hasta cuatro en modo cooperativo. La finalidad, poder entrenar todo lo que quieras antes de enfrentarte a quien se te ponga por delante. Además cuenta con una trama exclusiva.



MÁS CONTENIDOS PARA FLORENSIA

Una nueva serie de misiones protagonizadas por el monstruo de las profundidades del abismo de Oblivion o nuevas pociones en la tienda de ítems son lo más destacable del parche.

NOTA
Las Praderas del Norte es una zona de inspiración totalmente oriental. Ejemplos, una Gran Muralla o las pagodas.

LOTRO: OATH OF THE RANGERS

MÁS CONTENIDOS EN LA TIERRA MEDIA

La nueva expansión de Lord of the Rings online nos lleva de regreso al Bosque Negro

Una buena expansión esta vez para *LOTRO*. Se trata de la primera del volumen III, que nos llevará de nuevo a Dol Guldur para luchar en cuatro escaramuzas con el nuevo modo de 12 jugadores, concretamente en la sombra de la Torre del Nigromante. Entre ellas, un enfrentamiento con un muy poderoso Olog-Hai o una batalla para rescatar a los elfos de las mazmorras de Dannenglor.

Pero no acaba ahí la cosa, vuelven a cobrar mucho protagonismo los montaraces. En esta ocasión, una importante quest nos llevará a reunir por todas las tierras del norte a un total de doce montaraces que tendremos que llevar hasta el futuro rey de los humanos para intentar conseguir la victoria frente a las fuerzas del mal.

Por último, y ya fuera de la historia, se nos dará la posibilidad de crear nuestros propios poderes con recetas de nivel 65. Un buen añadido para el juego online de la Tierra Media a la espera de un gran contenido.

www.lotro.com



FORSAKEN WORLD, NUEVO MMO

De los creadores de Battle of the Immortals y Perfect World. Aún no se sabe mucho, aunque será F2P y en la misma línea que su anterior título.
fw.perfectworld.com

GOD&HEROES RESURGE

El MMO basado en la Antigua Roma fue cancelado hace tiempo, pero afortunadamente lo ha retomado Heatwave interactive. Os mantendremos informados sobre lo que pase.

BLACK PROPHECY SERÁ GRATUITO...

Se trata de un MMO que está siendo desarrollado por Reakktor, los creadores de Neocron 1 y 2. Su mayor baza, las espectaculares batallas espaciales que podremos jugar.



...Y ALGANON YA LO ES

La razón, la ya alarmante escasez de jugadores que empezaba a haber. Se pone en marcha una tienda de objetos y una moneda virtual que se podrá comprar en el sitio web.

AGE OF CONAN: RISE OF THE GODSLAYER

EL BÁRBARO CRUZA LA HYBORIA MÁS ORIENTAL

Un nuevo reino y una nueva raza controlable son los principales contenidos



LAS PRADERAS DEL NORTE están plagadas de color y bichejos muy duros

Para muchos, *Age of Conan* no resultó ser lo que esperaban. El título de Funcom, enésimo juego que aspiraba a arrebatarle el poder absoluto a *WOW* -ya empieza a aburrir el tema- sí que era el más ambicioso de todos, aunque terminó fracasando. Entre sus problemas, la continua sensación de juego en construcción.

Pero desde Funcom no han desfallecido, y esta nueva expansión pretende demostrarlo. Muchos han sido los parches lanzados, pero ésta es la primera expansión "de verdad". Las principales razones, una nueva raza controlable, un nuevo y enorme territorio que explorar y múltiples facciones en guerra.

Esta zona, tradicionalmente pacífica, se llena de muerte y devastación entre distintos clanes. El más poderoso, La Última Legión, que controla la zona. Pero detrás están otras como los Lobos de las Praderas, liderados por el terrible Bhangi Khan, que siembren el caos por donde van; los Hyrkanianos, enemigos a muerte de Bhangi Khan o los Sacerdotes Amarillos, una especie de investigadores sin escrúpulos. Y a todas estas facciones nos podremos unir o atacar, como ya es clásico en *Age of Conan*.

Con esta expansión, que nos presenta la zona más grande y abierta del juego, Funcom pretende demostrar que a su MMO aún le quedan muchos años por delante. Esperemos que sea verdad.

www.ageofconan.com



PARCHE 3.3.2 PARA WOW

WOW CONTINÚA AMPLIANDO SU MUNDO

De todo un poco en el último parche del gran MMO de Blizzard



De nuevo, en este parche se sigue añadiendo y mejorando el contenido de la Ciudadela Corona de Hielo. Ahora podremos acceder a las Cámaras de Alaescarcha, el último bastión de la Plaga y el Rey Exánime. Pero, además, se han ajustado algunos elementos de las últimas mazmorras, así como ciertos talentos de Druidas (Tierra y Luna), Chamanes (Chamanismo), Brujos (Aflición, destrucción) y Guerreros (Protección). Este último parche no es un nada revolucionario pero, como todos, ayudará a mejorar aún más la experiencia de juego.

Catálogo de Juegos

¿QUÉ JUEGO ESCOJO? ¿CUÁNTO CUESTA? ¿ESTARÁ EN MI IDIOMA? RESUELVE TUS DUDAS CON LA GUÍA DE MMOS DE MARCA PLAYER

JUEGOS EN ESPAÑOL

Uno de los principales 'handicaps' de los MMO en nuestro país es el idioma. Escoge alguno de éstos y acertarás. Con esta lista tendrás todas las armas para enfrentarte al reto online en la lengua de Cervantes... y el Chiquilicuatre.

Título	Plataforma	Género	Precio Cliente	Cuota	Website
4Story	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.4story.es
Age of Conan	PC	Rol	19,95 €	14,94 €	www.ageofconan.com
Air Rivals	PC	Acción	Gratuito	Gratuito*	http://airrivals.es
Conquista 2.0	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	conquista.91.com
Dofus 2.0	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.dofus.com/es
Fiesta Online	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	fiesta-online.gamigo.es
Final Fantasy XI	PC, XBOX 360, PS2	Rol		12,95 €	ff11europe.com
Florensia	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.florensia-online.com
Guild Wars	PC	Rol	19,95 €	Gratuito	es.guildwars.com
Ikariam	PC	Estrategia	Gratuito	Gratuito*	ikariam.es
Kart'n Crazy	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	www.goa.com/#/kartncrazyhome
La Prision Online	PC	Rol	14,95 €	14,99€ Trimestral	prisonserver.com
Last Chaos	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	lastchaos.gamigo.es
League of Legends	PC	Estrategia	Gratuito	Gratuito*	www.lol-europe.com
Metin2	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.metin2.es
NosTale	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	www.nostale.es
Ogame	PC	Estrategia	Gratuito	Gratuito*	www.ogame.com.es
Pangya Revolution	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	www.goa.com/#/pangyahome
Perfect World	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.perfectworld.ms
Priston Tale II	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.pristontale2.com
Runes of Magic	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.runesofmagic.com
S4 League	PC	Acción	Gratuito	Gratuito*	s4.es.alaplaya.net
Shaiya	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.shaiya.aeriagames.com
Smash Online	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	es.smash-online.com
Warhammer Online	PC	Rol	29,99 €	12,99 €	www.war-europe.com
Warrior Epic	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.warriorepic.goa.com
World of WarCraft	PC, Mac	Rol	14,99 €	12,99 €	www.wow-europe.com
WorldShift	PC	Estrategia	9,95 €	Gratuito	www.worldshift-game.com
WorldWar II Online	PC	Estrategia	19,99 €	14,99 €	www.battlegroundeurope.com

*Micropagos para contenidos Premium

¡NOS GUSTA!



Digimon Battle

Desde el pasado 10 de Marzo está abierto el plazo de la Beta Abierta de Digimon Battle, el primer MMO basado en la famosa franquicia televisiva propiedad de Bandai. Ya puedes registrarte y ser de los primeros en probar este apasionante juego donde, por supuesto, todo se basa en las batallas de estos monstruos digitales coleccionables. Nosotros ya hemos probado el título y lo recomendamos este mes.

> http://digimonbattle.wemade.net.

CONEXIONES

La conexión a internet de banda ancha es fundamental para poder sumergirte en los mundos virtuales que te proponemos.

Conexiones de alta velocidad para juego online

Casi todas las conexiones en nuestro país se basan en la tecnología ADSL y alguna en cable de fibra óptica. Nuestras recomendaciones se fundamentan en las especificaciones de las propias desarrolladoras y nuestra experiencia personal. Al mismo tiempo, los paquetes de conexión con perfiles para juego online son muy escasos.

Velocidades

¿A qué puedes jugar según la conexión que poseas? Los datos son recomendados.

20Mb
A todos

12Mb
A todos

6Mb
A todos

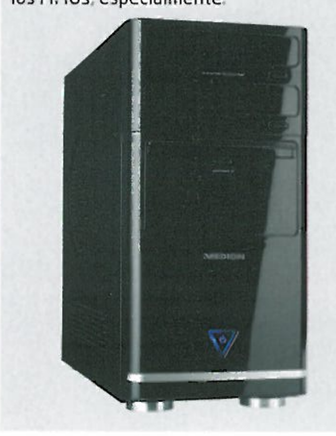
3Mb
Con subida 512, a todos. Si no, tiembla.

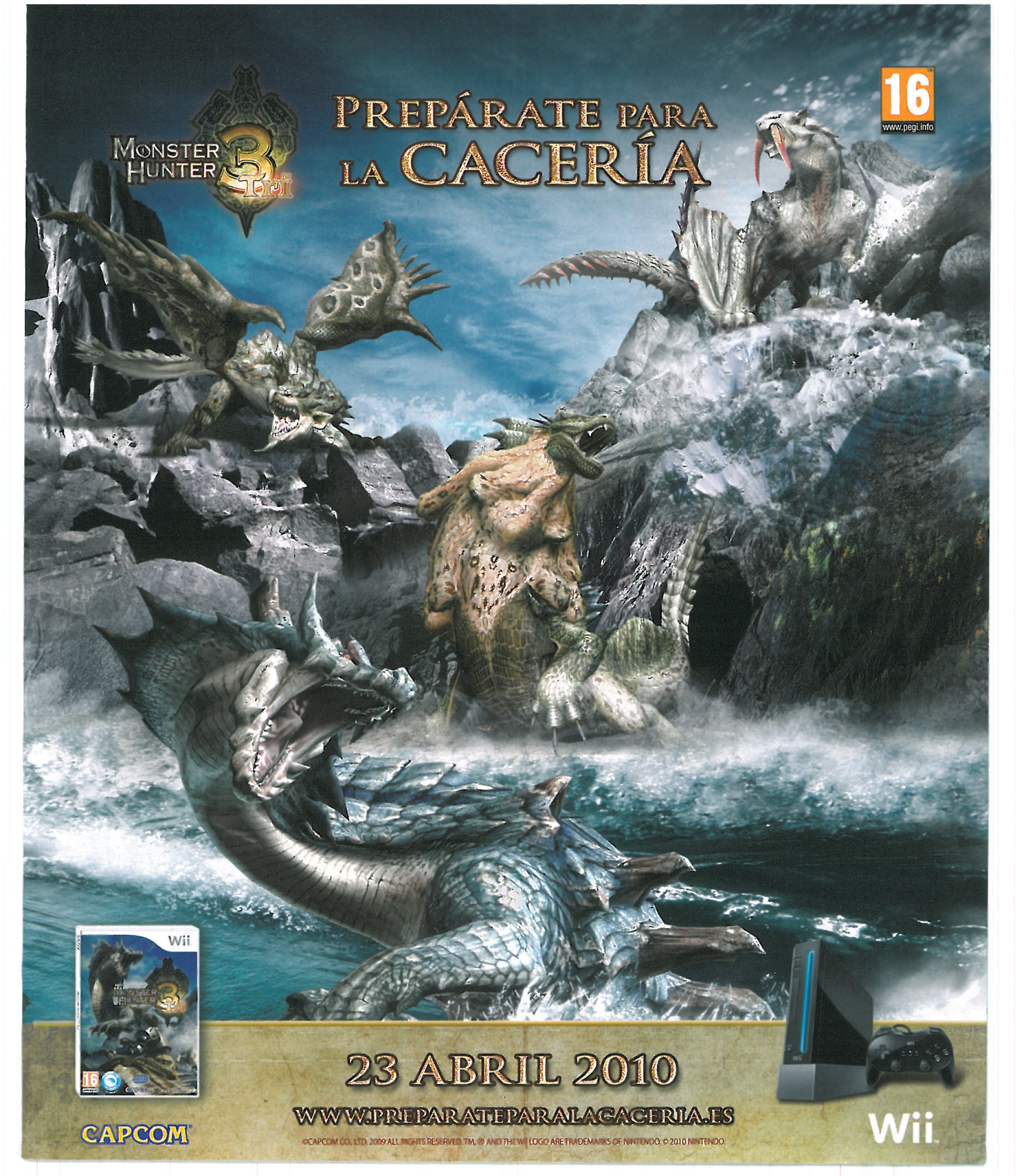
1Mb
RuneScape, Virus, La Prisión,

0 5 10 15 20

PC recomendado

En **Marca Player** utilizamos equipos **MEDION** para probar los títulos de PC y los MMOs, especialmente.

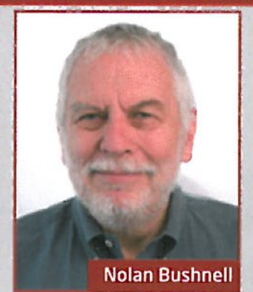



MONSTER HUNTER 3 Tri
PREPÁRATE PARA LA CACERÍA
16
www.pegi.info
Wii
23 ABRIL 2010
WWW.PREPARATEPARALACACERIA.ES
CAPCOM
©CAPCOM CO., LTD. 2009 ALL RIGHTS RESERVED. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2010 NINTENDO.
Wii



HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS LOS AÑOS 70

NOLAN BUSHNELL, EL PRIMERO


Nolan Bushnell

El verdadero culpable de que exista esta bendita locura por los videojuegos.



Este americano nacido en Utah en 1942 es el responsable de que el videojuego esté ahora ocupando el trono de la industria del ocio. Su primera obra fue el incomprendido *Spacewar*, un fracaso comercial en toda regla. Pero esto fue incluso antes de fundar una pequeña compañía que se convertiría en uno de los gigantes de la industria: Syzygy, junto a Ted Dabney. Corría el año 1972 y aquella pequeña aventura empresarial acabaría cambiando de nombre por problemas con el copyright de la marca. La compañía pasaría a denominarse Atari.
De su mente salieron hitos tales como *Pong*, la mítica Atari 2600 y muchos más. Desafortunadamente, su faceta de hombre de negocios no resultó tan prolífica como su vena inventiva, tomando una serie de decisiones que le llegaron a sacar del negocio del videojuego. Una de las más polémicas fue al decisión de vender Atari a Warner Communications por 28 millones de dólares.

A lo largo de su carrera empresarial ha fundado más de 20 compañías distintas, siendo la última de estas uWink, creada en 1999 y todavía en funcionamiento.


Por Juan 'Xcast'

La década de los 70 fue más que la Transición, Vietnam y hippies... También hubo videojuegos

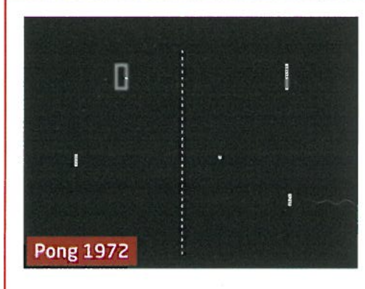
Nolan Bushnell me mando una nota: 'Para: Ingeniería, De: Nolan, Objeto: Productos. En un año tendrás una versión doméstica de PONG, un juego de tanques para ocho jugadores y una recreativa para 12 personas en los salones de juego'.

El hecho de que no teníamos la capacidad de fabricarlos era algo que remarcar, por lo que le mande otra nota de vuelta: 'Para: Nolan, De: Ingeniería, Objeto: Tu nota. Una cosa, sólo un pequeño detalle, no tenemos dinero'.

Entonces Nolan vino con una palabra escrita sobre mi nota: 'NO', en letras grandes, y se fue por donde vino".

Cita de Al Alcorn (Ingeniero creador de PONG) a su jefe, Nolan Bushnell, fundador de Atari.

LLEGA PONG — 1972


Pong 1972

Al Alcorn es el responsable detrás de *Pong*, un simple juego de tenis que consiguió pasar a la historia como primer juego comercial de cierto éxito y relevancia. Se trata además del primer título de Atari, lo que catapultó a esta compañía a la fama. La idea no era original de Alcorn, sino que se basa en una idea previa lanzada en Magnavox Oddyssey llamada *Table-Tennis*, creado por Ralph Baer.

Considerado como el primer videojuego comercial, supuso una verdadera revolución.

La revolución en casa

Fue en 1975 cuando la compañía estadounidense se atrevió a sacar de los bares y locales de entretenimiento su máquina, para llevarla en una versión de sobremesa a los hogares de todo el mundo.

Para esta aventura contó con la ayuda de la cadena de almacenes Sears, que coloboró de manera determinante en el despegue de ventas de esta versión en 1975. El primer éxito de Atari ya estaba en la calle.



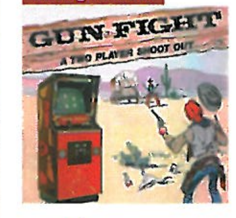
Pong 1974

PRIMERAS MARCAS — 1973

Las compañías de videojuegos empiezan a nacer y reproducirse rápidamente.

En 1973 aparecen las primeras grandes compañías de videojuegos third party. Los que se suben al carro antes son los japoneses de Taito y los americanos de Williams y Midway. Sería en 1975 cuando Namco se embarcaría en el negocio de los videojuegos. Ese mismo año, además, Midway Games importó a Estados Unidos un título llamado *Gunfight*, creado por Taito, y que era el primer juego que utilizaba procesadores para manejar todas las operaciones matemáticas que se tienen que desarrollar para que se muestre un videojuego. Otras compañías históricas del sector también serían fundadas durante esta década, siendo Capcom una de las más destacadas, llegando al mundillo de los videojuegos en 1979. Su nombre significa Japan Capsule Computers. Su primer juego sería publicado en el país del sol naciente en 1984, bajo el título de *Vulgus*.


Gunfight 1975

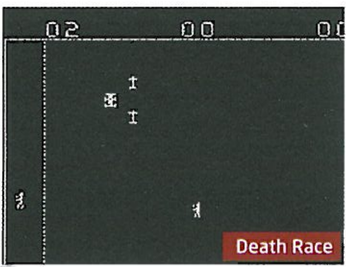








LA PRIMERA POLÉMICA — 1976

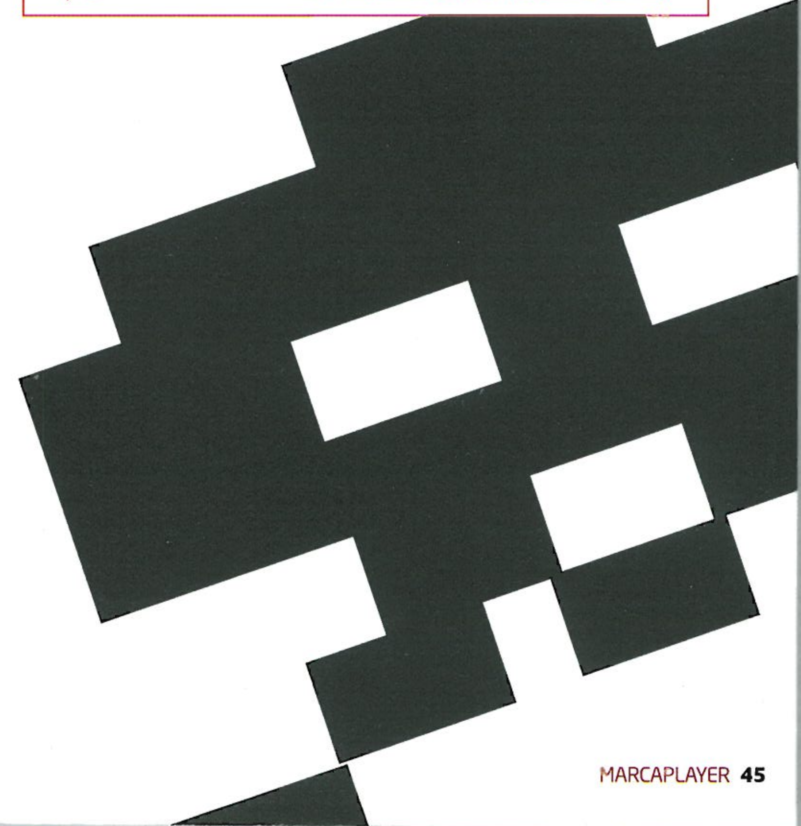

Death Race

Death Race fue una película de culto protagonizada en 1973 por David Carradine y Silvester Stallone. Dos años después Exidy utilizaría su título para un videojuego en el que el objetivo es atropellar a una serie de monstruos para conseguir la máxima puntuación posible. Permitía la participación de dos jugadores en una frenética carrera para conseguir atropellas a un mayor número de seres.

Los videojuegos han estado unidos indefectiblemente a la polémica.

La polémica nació a partir del título del juego en su desarrollo, *Pedestrian*, y en el hecho de que los entes que atropellábamos tenían forma humanoide. Así, los medios de comunicación dieron por primera vez la voz de alarma en Estados Unidos por la violencia en el mundo de los videojuegos. Esta polémica acrecentó el éxito del título, aunque generó una respuesta popular en la que la masa enfervoriza llegó a quemar máquinas recreativas en algunos parkings de centros comerciales. Desde entonces los videojuegos se mantendrían en el punto de mira.





HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

LOS AÑOS 70

ATARI 2600 — 1977



Atari 2600 1977

42 millones de consolas vendidas en la primera gran máquina de sobremesa de la Historia.

Juegos que envidiar

*Space Invaders, Centipede, Pac-Man, Pitfall, Kung Fu Master, Enduro, Donkey Kong, Q*Bert, Tron Deadly Disc, Missile Command, Asteroids, Defender, Dig Dug, Double Dragon, Frogger, Gauntlet, Galaxian, Joust, Pole Position...*

Bajo el nombre de Atari VCS llegó en 1977 la primera consola de sobremesa que utilizaba cartuchos intercambiables para funcionar. El pack que la acompañaba incluía dos joysticks, dos mandos normales y un juego de regalo (que variaba en función de la época que fuera comprada).
Hay que resaltar que en un principio no fue diseñada para utilizar cartuchos, pero la implementación de cartuchos falsos por parte de la Magnavox Odyssey (circuitos de configuración) hizo reflexionar a los técnicos de Atari sobre la posibilidad de distribuir juegos mediante cartuchos, con sólo añadir un conector de expansión a la consola.
Esta consola fue la culpable de la venta de Atari por parte de Nolan Bushnell, puesto que los ingresos de la consola de *Pong* descendían rápidamente y la liquidez de la compañía comenzaba a estar en entredicho.

La gloria de este sistema duró hasta 1983, cuando el mercado de los videojuegos sufrió una caída brutal que casi condena al futuro del entretenimiento interactivo. Pero eso es otra historia (que revisitaremos en la próxima entrega de la historia de los videojuegos, La década de los 80).

APARECE NINTENDO — 1977

Nintendo®

El primero de los gigantes actuales tiene ya 33 años de experiencia en el sector de los videojuegos.

Esta compañía fue creada el 23 de septiembre de 1889 con el objetivo de producir cartas 'hanafuda'. Con el paso de los años, estos japoneses trataron de diversificar su negocio, probando incluso como compañía de taxis o en el sector de la 'hostelería'. Encontraron su camino en la segunda mitad de la década de los 70 con el mundo de los videojuegos. En 1977 Nintendo lanzó su primer videojuego comercial, y además contrató a una de las grandes mentes de la historia del ocio interactivo, un estudiante apocado llamado Shigeru Miyamoto.
El éxito de la compañía nipona no fue tal hasta 1981, cuando gracias a Donkey Kong (diseñado por el ya citado Miyamoto).

Su primera recreativa

El debut de la compañía de Kyoto en el mundo de los arcades fue en 1978 con una peculiar máquina que reproducía el popular juego de mesa llamado Othello. Se dice que su programador fue Ikegami Tsushinki, aunque este extremo nunca ha llegado a ser confirmado. Nunca llegó a salir fuera de las fronteras de Japón, pero tuvo una versión doméstica en 1980, para Computer TV Game, la última máquina de Nintendo que no requería cartuchos, discos o cualquier otro añadido.



Othello 1978

SPACE INVADERS — 1978



Space invaders 1978

Único en su especie

Se trata de un shooter en el que nuestro objetivo es acabar con siete filas formadas por once aliens que se acercan poco a poco a nuestra posición en pantalla.
Su programador, Tomohiro Nishikado, cita como influencias a Breakout, Star Wars y algunas de sus pesadillas infantiles.

Los juegos *Football* y *Space Invaders* llegan a las estanterías de las tiendas de todo el mundo para Atari 2600. El primero de estos supuso el debut del fútbol americano en el ocio interactivo, logrando un éxito sin precedentes a pesar de lo simple que era en realidad (equipos formados por tres jugadores que tenían mayor parecido con una lavadora que con una persona humana). La siguiente aparición de este deporte fue un año más tarde para Intellivision, con *NFL Football*, un título más elaborado pero mucho menos relevante.
Respecto a *Space Invaders*, juego creado por Taito y publicado por Midway en junio de 1978, poco hay que decir que no se sepa ya acerca de uno de las mayores leyendas del mundillo, casi convertido en un icono cultural. Sus cifras apabullan, habiendo generado más de 500 millones de dólares de beneficio (de los de aquella época) para Taito, obligando al gobierno japonés a lanzar una remesa de monedas de 100 yenes por la 'sequía' de éstas en la economía japonesa, y de ser la primera licencia que da el paso del mundo de las recreativas al de las consolas de sobremesa con su versión para Atari 2600 en el 80.

LOS RIVALES — 1979



La primera portátil

Milton Bradleylanzó la primera consola portátil completamente programable. Respondía al nombre de Microvision y tuvo un éxito simplemente moderado. La causa de su fracaso fue el escaso apoyo por parte de las compañías. Su creador, Jay Smith, desarrolló posteriormente Vectrex.

Mattel lanzó en 1979 el sistema que prometía ser la competencia de Atari 2600. Su desarrollo comenzó un año después del lanzamiento de ésta, y cuando llegó al mercado tuvo tan sólo un éxito moderado. Alcanzó los 3 millones de unidades colocadas en el mercado y puso en las estanterías 125 juegos distintos. Se caracterizó por sus campañas de publicidad agresivas, con eslogans como "Lo más cercano a la realidad" y anuncios en los que comparaban directamente los juegos lanzados en cada plataforma. Se la recuerda también por uno de los mayores errores comerciales, anunciando un teclado que convertiría a Intellivision en ordenador. Nunca vio la luz.



Intellivision 1979

PONG, Atari 2600, las primeras recreativas, Space Invaders, Pac-Man... ¿Alguien pensó que los 70 fueron tranquilos? Echa un vistazo y verás que no...

ÉPOCA DORADA 1979-1980


Asteroids 1979

Una pequeña revolución en su género

Creado en únicamente seis semanas, bebía de las bases de *Space Wars* o *Computer Space*. Lucía una jugabilidad simple que le catapultó al éxito. El éxito de resistencia en *Asteroids* llegó a las 36 horas de juego.

Por aquél entonces había dos tipos de pantallas: rasterizadas y de vector. Mientras la gran mayoría de juegos hasta ahora utilizaban las primeras. La revolución llegó con *Lunar Lander*, de la mano de Howie Delman. A pesar del poco éxito que tuvo este simulador de aterrizajes de un módulo lunar, la tecnología se aprovecharía para futuros lanzamientos, algunos tan destacados como *Asteroids*.

Desde ese momento, el departamento de recreativas de Atari consiguió suficiente crédito como para tener libertad creativa a la hora de desarrollar. Fruto de esto aparecieron en los siguientes años juegos de la calidad de *Super Breakout, Centipede, Gauntlet, Steel Talons*... Lamentablemente, en el seno de la compañía no todo eran flores y felicidad, puesto que se sentían menospreciados por el en ese momento director, Ray Kassar, que daba mayor relevancia a los ingenieros que se ocupaban de portar los juegos a la consola doméstica. La creciente competencia del sector se dejaba notar y no hacía más que beneficiar al jugador con nuevos y extraordinarios títulos.

PAC-MAN LEYENDA 1980

Nunca nadie había pensado que comer pastillas de colores fuera tan divertido...

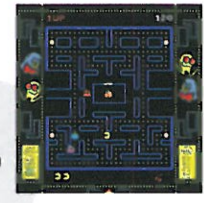
Toru Iwatani, de Namco, jamás pensó que el proyecto que presentó en 1979 entraría directamente a la sala de honor de las leyendas del videojuego. Cuando llegó al mercado a mediados de 1980 se convirtió en un icono cultural, apareciendo en ropa, televisión, protagonizando series y vendiendo millones de unidades mientras varias generaciones de jugadores disfrutaban (y disfrutan) de su peculiar mecánica, alejada de la acción y radicalmente distinta a lo que nos tenían acostumbradas las compañías desarrolladoras hasta esos días.



Pac-Man 1980

La cita

"Si Pac-Man nos hubiera afectado de niños, estaríamos todos moviéndonos por habitaciones oscuras, tragando pastillas mágicas y escuchando música electrónica repetitiva" Kristian Wilson, Nintendo Inc, 1989. Todo un ejemplo de la repercusión de Pac-Man en la cultura actual.

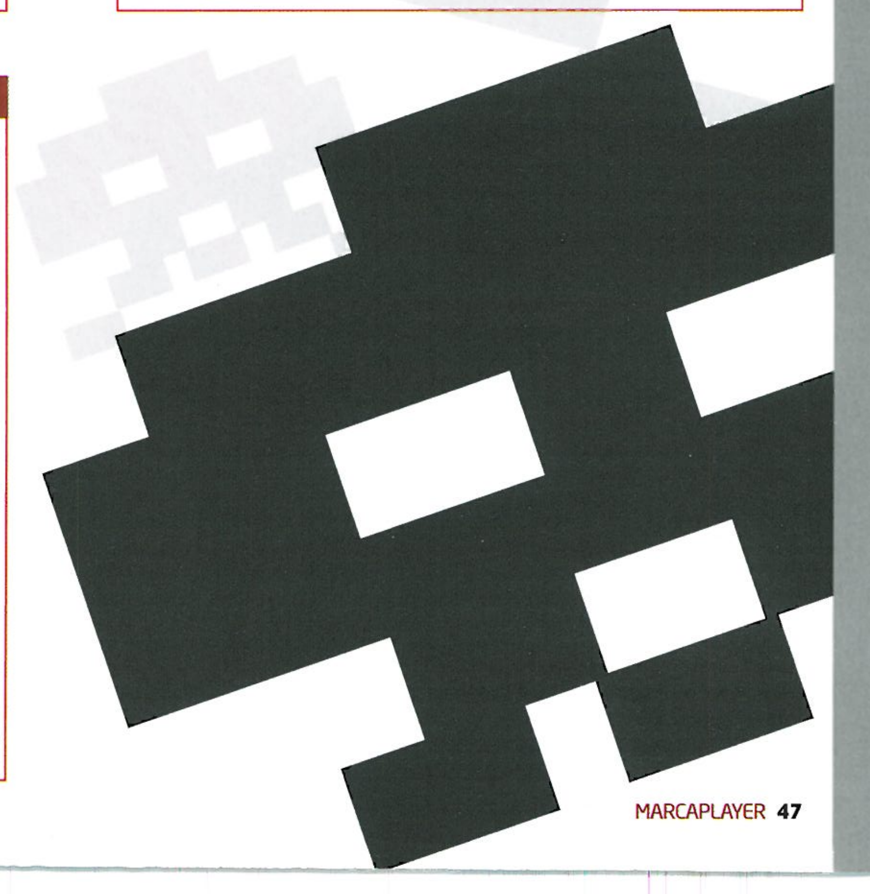


LLEGA UNO MÁS 1980



El salón AMOA en el que *Pac Man* fue presentado tuvo otro protagonista sorpresa. Se trataba del primer juego de Williams desde *Paddle Ball*, bajo el título de *Defender*. Su responsable, Eugene Jarvis, era un antiguo miembro de Atari encargado de diseñar Pinballs. Con el cambio de compañía se le encargó introducir a Williams en el mundo de los videojuegos. Su objetivo con *Defender* fue introducir más colores de los que se habían mostrado nunca, llegando a las 16 tonalidades diferentes en pantalla. En los primeros bocetos se trataba de un juego a medio camino entre *Asteroids* y *Space Invaders*, pero se le ocurrió la feliz idea de crear un mundo mucho más grande. Así nacieron los shooters de scroll lateral.

El proyecto se terminó a la carrera, con Jarvis terminando de programar el título sobre el mismo parquet en el que se presentó el juego. Ni siquiera se pudo incluir todo lo que su creador quería, quedando fuera del diseño algunos pequeños detalles. Esto no consiguió empañar abrumador éxito del título. Se convirtió además en uno de los títulos clásicos de los salones de juego, con los jugadores tratando de superar la puntuación de partidas anteriores.



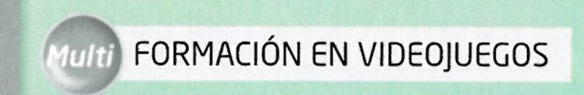


TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CONVICTION
Descárgate la demo en
XBOX LIVE
18
www.pegi.info
WWW.SPLINTERCELL.COM
PC
DVD ROM
XBOX 360
XBOX LIVE
UBISOFT

JUSTICIA, VENGANZA, CONVICCIÓN

«Hubo un tiempo en el que quería ser olvidado... Había perdido a mi hija. Había disparado a mi mejor amigo. Había visto cómo la agencia por la que di mi vida, me había traicionado y arrojado a los perros. Por lo que empecé a hacerme preguntas. Y empecé a encontrar respuestas. Puede que me hayan olvidado. Puede que no. De lo que estoy seguro es que ahora me recordarán.»





QUIERO TRABAJAR EN UN VIDEOJUEGO


Por Sara Borondo

¿Qué tienes que estudiar para crear un videojuego? ¿Es posible hacerlo en España? En este reportaje encontrarás una guía de lo que hay y de lo que puedes encontrar, tanto en nuestro país como en el extranjero.

En España es imposible dedicarse al desarrollo de videojuegos. Esta dura frase forma parte de la creencia popular, pero ¿es cierta? Es indudable que bajo los Pirineos no contamos con la misma densidad de empresas de desarrollo que en Canadá y que somos el cuarto país europeo en consumo, pero estamos a la cola en lo que respecta a producción. Sin embargo, tampoco estamos en un páramo y hay algunos estudios de renombre internacional y otros que, con medios muy escasos, logran, al menos, vivir de sus productos.

En la cúpula en cuanto a presupuesto y la importancia de los proyectos continúan Pyro Studios y su último producto, *Planet 51* (con una versión online); Mercury Steam, que está preparando el próximo *Castlevania, Lord of Shadows* (ver Marca Player nº 18), y Novarama, que ha vendido desde el 12 de noviembre más de 300.000 copias de *Invizimals* (PSP).

Pero no hace falta tener un presupuesto de millones de euros para conseguir que tu idea se convierta en un título. Cuatro chicos muy jóvenes formaron Over the Top y lanzaron el verano pasado *NyxQuest*, uno de los títulos más vendidos de WiiWare. También hay estudios de menos de diez personas, como Enjoy Up, que avanzan paso a paso. Tal vez el caso más extremo sea el de Andrés Sahún, que formó HiddenStation Studios y ha desarrollado con otros dos compañeros *Shogun's Fate*, un juego de estrategia free to play basado en navegador con un presupuesto de 3.000 €.

Más de cien empresas (y más de 3.000 personas) se dedican al desarrollo de videojuegos en todo tipo de plataformas sólo en nuestro país. La mayoría de ellas son estudios muy pequeños. Según se vio en el encuentro Idéame On Tour celebrado en enero en Zaragoza, una vez que acabas tu formación tienes dos opciones: entrar en una gran empresa e incorporarte al proyecto en el que estén trabajando, o buscar financiación y preparar un título pequeño y modesto con tus propios recursos.

Frente a la escasez de dinero, que es el principal problema, los videojuegos cuentan ahora con un aliado en España: las subvenciones. Es una puerta que se ha abierto con la consideración de los videojuegos como industria cultural el año pasado y los equipara a, por ejemplo, el cine.

Claro que, primero, hay que saber cómo prepararse. Hemos buceado en la oferta de formación para ofrecerte el mayor número de opciones, según en qué apartado prefieras trabajar, porque el desarrollo de un videojuego abarca tantas disciplinas que seguro que hay un lugar para ti si quieres formar parte de esta industria. La mayor parte de quienes participan en el proceso proceden de una de estas tres ramas: informática, comunicación audiovisual y bellas artes. ■







PRODUCTOR

Debe asegurarse de que se mantiene el concepto del juego al tiempo que garantiza el cumplimiento de los hitos que marcan el avance del desarrollo sin salirse del presupuesto establecido.

Philip James, 37 años. Productor senior en Disney Interactive Studios

Trayectoria: Videojuegos independientes (Climax Solent Studio), SCEE (London Studio), en DIS desde 2008, donde ha producido *Un Cuento de Navidad* y *Alicia en el País de las Maravillas: El videojuego* (2010).
Formación: "Estudié Ingeniería Aeronáutica en Manchester (Reino Unido), trabajé en el desarrollo de naves espaciales y como jefe de producción de distintos tipos de software. En 2004 decidí dar un giro a mi vida y dedicarme a mi principal afición, ya que dedicaba mi tiempo libre a diseñar niveles de Half-Life."
Un consejo: "Yo conseguí experiencia trabajando con software y organizando equipos. Entiende el software, cómo encaja cada pieza y aplícalo a los videojuegos teniendo en cuenta que es diferente esta industria al resto. Entender la parte artística no lo es todo, porque hay buenos profesionales que conocen muy bien su trabajo, pero sí debes saber cómo funciona todo. No es necesario que hayas diseñado niveles, pero sí como encajan con el arte, la programación, la IA..."





DISEÑADOR

Es el responsable de definir, documentar, probar y equilibrar las características del juego, los mapas, niveles, las mecánicas y la interfaz. Todo queda plasmado en la biblia del juego. Controla que se resuelvan los errores que se detectan en el testeo.

Víctor Cerezo, 30 años. Diseñador jefe de juego en Pyro Studios

Trayectoria: Electronic Arts, Ingeniero de Integración en *FIFA Soccer 2004*. Pyro Studios, como Diseñador de Juego y Niveles, y ha trabajado en *Commandos: Strike Force* y *Planet 51: The Game*. Actualmente están trabajando en varios proyectos orientados a redes sociales, pero no puede comentar nada al respecto.
Formación: "Autodidacta. Comencé programando en Basic en el ZX Spectrum y luego intenté hacer mi motor 3D en C++ en mis años universitarios en la Politécnica. Espero que iniciativas como la apertura de un centro DigiPen en Bilbao sean el primer paso de una evolución, absolutamente necesaria."
Un consejo: "Aunque suene un poco típico, creo que el mejor consejo es que persigan su sueño. Sí, el camino es largo y duro, pero en España hay fuerza, frescura y talento. Además ahora, con las oportunidades que brinda la distribución digital tanto en consolas como en PC, es mucho más accesible para los desarrolladores independientes poder lanzar un juego al mercado y obtener algo de beneficio.

Tim Lönnqvist, 32 años. Diseñador de niveles en Remedy

Trayectoria: *Worms*, juegos para móviles en Digital Chocolate. *Alan Wake*.
Formación: "Empecé ingeniería pero me di cuenta de que no podía esperar para hacer juegos, así que me fui al Reino Unido y empecé como diseñador gráfico antes de pasar a ser diseñador de juegos."
Un consejo: "Estudia mucho y juega mucho."



ARTISTA GRÁFICO

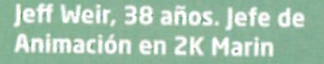
Crea el arte conceptual que marcará el estilo del juego. Modela digitalmente los personajes y escenarios partiendo del arte conceptual y se encarga de las animaciones, el texturizado y la iluminación.

Juan Álvarez de Lara, 22 años. Artista conceptual y 3D en Over the Top Games

Trayectoria: *NyxQuest: Kindred Spirits*. Junto con Enrique Orrego se encargó del apartado artístico y narrativo, desde los bocetos originales hasta el modelado in-game.
Formación: "Empecé a trastear con programas 3D como Lightwave a los 12 años. Estudié arte con la pintora Pilar Cortés y en CICE recibí formación académica en 3D, especializándome en Modelado y Animación 3D."
Un consejo: "Que dibujen, que dibujen en todas partes! Que lean, que vayan al cine, que estudien y sobre todo que aprendan a observar. Algo que a mí me ayudo mucho fue aprender anatomía de los libros de Andrew Loomis!"

Jan-Erik Sjovall, 36 años. Director de Animación en Ubisoft Montreal

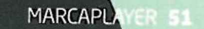
Trayectoria: *The Matrix: Path of Neo* (Atari); *Psi-Ops*; *The Mindgate Conspiracy* y *RedCard 10-03* (Midway); *Championship Bass* (EA).
Formación: "Soy un mal ejemplo. Estudié algunas cosas en las Universidad de Hamburgo. Estudié Lengua y Cultura Japonesa, Informática, Psicología, Bellas Artes y efectos de cine. No terminé mis estudios y monté una empresa con otros amigos en Hamburgo (Fishlabs). Después pasé unos diez años en Japón y Estados Unidos. Lo que me ayudó fue participar activamente en cine con pequeñas cositas aquí y allí, aprendiendo cada vez más no en la universidad sino en proyectos donde casi nunca me pagaban. Para mantenerme a flote trabajé en agencias de publicidad haciendo animación o gráficos para la emergente World Wide Web y proyectos de vídeo."
Un consejo: "Que se formen artísticamente. Hay mucha gente que sabe utilizar el ordenador, pero eso no te convierte en un artista o un animador. Y que hagan algo que les apasione de verdad y que se dediquen a ello, ya sea películas o videojuegos."



Jeff Weir, 38 años. Jefe de Animación en 2K Marin



Trayectoria: Stormfront Studios (*Lord Of The Rings: The Two Towers*; *Demon Stone*; *Spiderwick Chronicles*; *Eragon*; *Blood Wake*; *Pool Of Radiance*; *Hot Wheels Turbo Racing*), Toys for Bob (*Disney Skate*), Radical Entertainment, 48-Tek, 2K Marin (*Bioshock 2*).
Formación: "Soy licenciado en arte en la Universidad de California (EE.UU.) a finales de los 80. En esa época, con un PC en casa aprendí a trabajar digitalmente con 3D Studio R2 y Photoshop 2.5."
Un consejo: "Haz un portafolio centrándote en mostrar que tu visión es única. Si quieres modelar personajes, que se vea que sabes anatomía. Si quieres ser animador, muestra tus habilidades de actuación con tu dominio del peso, equilibrio y ritmo. Si quieres ser artista conceptual, revela tus conocimientos de forma, composición y equilibrio con ideas frescas. Es una buena idea visitar YouTube y sitios de CG y ver qué hace otra gente."



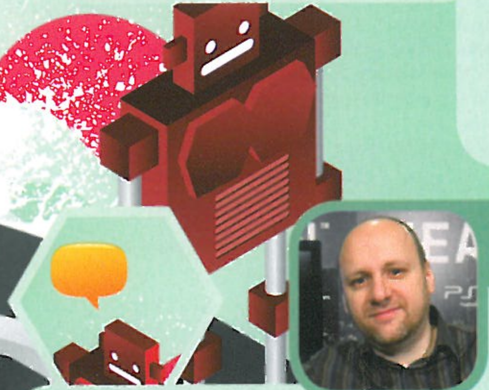


PROGRAMADOR

Escribe el código que hará que el juego sea una realidad. Un programador suele trabajar en un apartado, escribiendo las órdenes necesarias (inteligencia artificial, scripts...).

Fernando Zazo, 21 años. Programador de inteligencia artificial en Pyro Studios

Trayectoria: *Planet 51: El videojuego.*
Formación: "Estudié la carrera de Ingeniería Informática Superior (especialidad en Inteligencia Artificial) en la Universidad Carlos III de Madrid. Cuando la acabé sabía que quería trabajar en algo relacionado con inteligencia artificial y videojuegos, así que decidí hacer dos Masters, uno en Ciencia y Tecnología Informática (especialidad en IA) en la Universidad Carlos III y otro en Desarrollo de Videojuegos en la Universidad Complutense de Madrid."
Un consejo: "Estudiar y programar mucho desde pequeño; tener una buena formación es la base. Después nada más que dar el 100% cada día, ya que con esfuerzo se puede conseguir todo lo que uno se proponga."



GUIONISTA

Escribe la historia del juego y sus diálogos. En el caso del guión interactivo debe describir todas las escenas previstas, con los personajes que intervienen y los posibles diálogos entre ellos.

David Cage, 40 años. Guionista y director de juego en Quantic Dreams

Trayectoria: *Omikron: the Nomad Soul* (1999), *Fahrenheit* (2005), *Heavy Rain* (2010).
Formación: "No hay ninguna carrera que te prepare para ser un escritor interactivo, pero para convertirte en un escritor interactivo, para películas o televisión hay muchos estudios en EEUU. Aunque pocos por en Francia, por ejemplo."
Un consejo: "Sé paciente, sé atrevido, sé valiente. Intenta ser original, no hagas algo que ya está hecho. Ya hay mucho juegos, no intentes hacer uno más, intenta que sea El Juego."



Josué Monchán, 37 años. Guionista en Péndulo Studios

Trayectoria: *Runaway 2, Runaway: A Twist of Fate* (2010).
Formación: "Estudié filología inglesa, rama literatura y cinematografía, producción y guión en TAI. Una semana después de terminar estaba haciendo una película amateur y me llamaron para Péndulo en 2006."
Un consejo: "Que tengan cuidado con su hígado."

MÚSICO

Crea la banda sonora del videojuego teniendo en cuenta su ambientación y el estilo visual.







Jorge y Guillermo Badolato, de Badolato Music

Trayectoria: Más de 15 juegos. Los últimos: *Doodle Hex* (2008); *The Terminator* (2009); *Hoopworld: Basket Brawl* (2009); *Imagine Rescue Vet* (2009); *Imagine Champion Rider* (2009); *Vin Diesel´s Wheelman* (2009); *Pro Zombie Soccer* (2010).
Formación: Real Conservatorio Superior de Música de Madrid (Jorge), Musicians Institute (Guitar Institute of Technology) - Hollywood, California, EE.UU. (Guillermo).
Un consejo: "Que compongan constantemente e investiguen las nuevas tecnologías e instrumentos virtuales que salen al mercado. Es fundamental ofrecer la música totalmente terminada al cliente, por lo que, además de componer, es fundamental saber producir, mezclar y masterizar tu trabajo. También es importante jugar mucho y estudiar cómo está implementado el sonido técnicamente en los videojuegos. Dos prácticas importantes serían sonorizar algún MOD de juegos libres y aprender a manejar un motor de juego (ya está disponible y gratuito para uso no comercial el motor Unreal 3), y sonorizar cutscenes de juegos comerciales."

¿DÓNDE PUEDO ESTUDIAR PARA APRENDER A HACER VIDEOJUEGOS?

Universidad Camilo José Cela
Ingeniería Multimedia y del videojuego
Duración: 4 años.
Precio del primer curso: 7870 €

ESNE (en colaboración con la Universidad Camilo José Cela) (Madrid)
Titulado en Informática e Ingeniería del Videojuego
Duración: 3 cursos
Precio del primer curso: 6.957 €

Universidad Pompeu Fabra (Barcelona)
Máster en Creación de Videojuegos
Precio: 6.130 €

Universidad Complutense de Madrid (Madrid)
Máster en Desarrollo de Videojuegos
Duración: 500 horas
Precio: 6.000 €

Universidad politécnica de Catalunya (Barcelona)
Máster en diseño y creación de videojuegos
Duración: 300 horas
Precio: 6.000 €

Universitat Oberta de Catalunya (Barcelona)
Posgrado en diseño y programación de videojuegos
Duración: 750 horas
Precio: 2.300 €



SONIDO

Elabora todos los efectos de sonido que aparecen en el juego, desde los pasos del personaje al sonido de un arma.



Michael Kamper, jefe de sonido en 2KMarin

Trayectoria: *Lost Planet; Onimusha: Dawn of Dreams; Need for Speed: Most Wanted; Enter the Matrix; Fallout Tactics; Baldur´s Gate: Dark Alliance; Bioshock 2.*
Formación: "Estudié en la escuela de sonido de cine en Columbia College Chicago, pero buena parte de mi formación proviene de mi trabajo en EFX, en Hollywood. La empresa ya no existe."
Un consejo: "Dos cosas que me han servido a mí son tener la actitud y perseverar. A menos que tengas muchísima suerte lleva un tiempo alcanzar la posición que quieres. Si tienes una buena actitud y perseveras en los tiempos difíciles puedes lograr tu meta. Y siempre estate dispuesto a escuchar y aprender. Siempre hay cosas que descubrir en este negocio y, cuanto más sepas, más valioso serás para un equipo y una empresa."

BETATESTER

Prueba los juegos para evitar fallos, por lo que requiere no sólo saber jugar sino buscar fallos y comunicarse en un documento para que los programadores sepan dónde está el fallo. Con el tiempo puede convertirse en diseñador de juego.





Francisco Javier Espejo Gargallo, 31 años. QA Manager en Zed Product & Innovation Studio

Trayectoria: Más de un centenar de juegos, entre ellos *Planet 51 Online* (2009); *Planet 51 Racer* (2009); serie *Bubble Boom* (2007-2009), *Blockrunner* (2008), *The Lord of The Rings Legends* (2006); serie *Club Football Mobile* (2005-2006); serie *LMA Manager mobile* (2005-2006)
Formación: "Empecé trasteando con programas como Game Maker o formando grupos en Stratos-ad. Entré en el equipo de QA (Quality Asurance) de MIcrojocs Mobile (ahora Digital Chocolate)."
Un consejo: "Lo primero es que hay que ser un apasionado de los videojuegos. Prueba tantos como puedas y aprende de lo que tienen que ofrecer al jugador. Permite que todos los que te rodean te den su opinión sobre un juego. Aprenderás más escuchándoles a ellos que juzgando por ti mismo. Empieza a pensar en un juego que cumpla los requisitos de un mercado específico... ¡y ponte a hacer demos con la herramienta que más fácil te sea! Intenta asistir a eventos sobre desarrollo de juegos y conoce ahí a gente de la industria, pues ellos te pueden ayudar a obtener tu oportunidad."



DOBLADOR

Adapta el guión original de forma que no sólo esté en el idioma al que se va a doblar sino que tenga coherencia y no se pierdan comentarios más localistas.

Mayte Torres, 55 años. Directora y actriz de doblaje en Pink Noise

Trayectoria: Un largo listado de más de 50 juegos de los más reputados en los últimos años; entre ellos *Fable I y II, Baldur´s Gate* y sus extensiones; *Uncharted I y II; God of War; Heavenly Sword; Killzone;* las series *Jack and Daxter* y *Ratchet and Clank; Warhammer, Alan Wake* (2010), *Prince of Persia* (2010).
Formación: Arte Dramático y Promoción Teatral (Costa Rica); Canto y expresión vocal (Costa Rica), Narración Oral (Costa Rica y Madrid); Doblaje en TEA (Madrid); Ortofonía, Fonética y Lenguaje Publicitario (Madrid).
Un consejo: "Hay que ser actor, formarse como actor y aprender la técnica del actor de doblaje. Luego pasar por los estudios y hacer horas de sala viendo a los actores interpretar. También hay que tener paciencia para recorrer estudios y hablar con directores y los nervios templados para empezar con las primeras pruebas. Desde luego hace falta mucha ilusión y capacidad interpretativa sin olvidar haber aprendido y practicado las técnicas."

TRADUCTOR

Además de castellanizar los textos del juego, participa en algunas decisiones de localización que afectan al visualizado de mensajes y diseño de menús.



Luis García, 26 años. Traductor autónomo de videojuegos

Trayectoria: *Final Fantasy VI Advance, Final Fantasy Tactics Advance 2, Armored Core 4 Answer, Castlevania Rond of Blood* y *Final Fantasy XIII.*
Formación: "Me licencié en traducción e interpretación de japonés e inglés al español. He pasado por la Universidad Jaume I (Castellón), UAB (Barcelona) y Kanda Gaigo Daigaku (Tokio). Estudié japonés en la escuela oficial de idiomas de Barcelona."
Un consejo: "Que con ganas y esfuerzo se llega a cualquier parte. ¡Los sueños están para cumplirlos!"



MARKETING

Contacta con el canal de distribución para asegurar que el juego llegará a las tiendas. En ocasiones, también es el encargado de contactar con los medios de comunicación para dar a conocer el juego.

Manuel Moreno, 37 años. Marketing manager de FX Interactive

Trayectoria: En FX ha trabajado como director de comunicación, productor y, desde hace cuatro años, como Marketing Manager para Italia, España y Latinoamérica. Ha trabajado en la parte comercial de *Tzar; Panzers;* las series *Sparta* e *Imperium; Runaway; Sacred; Strike Fighters; Falcon 4.0; Collin McRae Rally 04; Toca 2; Flatout 2; Navy Moves,* el remake free to play del título de Dinamic, y en breve otro remake: *ABU Simbel Profanation.*
Formación: "Derecho en la Universidad Complutense de Madrid, pero toda mi vida laboral se ha centrado en comunicación, marketing y ventas. Imprescindible tener en la idea de la formación continua. Lo importante es no dejar de estudiar, leer y escuchar."
Un consejo: "El mejor consejo que puedo dar es que, sea cual sea la disciplina donde quiera trabajar una persona, lo haga con mucha pasión, constancia y amor por su trabajo. En esta industria, es especialmente importante que tengas verdadera pasión por los videojuegos, porque te ayuda a respetar y valorar el enorme trabajo que supone hacer uno."

Universidad Rey Juan Carlos. Móstoles (Madrid)
Máster Universitario en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual. 120 ECTS
Precio: 31,32 € el crédito (30 ECTS mínimo por periodo lectivo)

CICE. Escuela profesional de nuevas tecnologías (Madrid)
Máster profesional de diseño y producción de videojuegos
Duración: 320 horas

ESAT. Escuela Superior de Arte y Tecnología (Valencia)
HIgher National Diploma in Videogames

DigiPen Institute of Technololgy Europe-Bilbao (Bilbao)
Programación de Videojuegos, nivel 1
Julio 2010
Precio: 425 €

Escuela Trazos (Madrid)
Carrera profesional en creación de videojuegos
Duración: 1.200 horas (300 por módulo)

Aula temática (Madrid)
Máster profesional en videojuegos
Duración: 8 meses

Oscillon School (Alicante)
Máster en grafismo para videojuegos
Precio: 5.500 €

Gametopia
Curso online de creación de guiones de videojuegos
Precio: 99 €

Ars Animación (Madrid)
Animación y modelado para videojuegos 3D Studio Max 9.0
Duración: 10 meses
Horario: De 20 a 22 horas lunes a viernes



Llévate a casa lo último en videojuegos enviando 1 sólo SMS al 25900 con la palabra clave de cada regalo. Los ganadores serán contactados por teléfono. ¡Anímate y participa!

ESTE MES...

PC

MP MEDION

DOS EQUIPOS MEDION + ASSASSIN'S CREED 2 PC

LOS EQUIPOS

PC 7345: **Procesador Core i5-650, Tarjeta gráfica ATI Radeon HD5450, 4 GB RAM, 1 TB disco duro, Windows 7**

PC 7346: **Procesador Core i7-860, Tarjeta gráfica nVidia GeForce GT220, 8 GB RAM, 1 TB disco duro, Windows 7**

› ¡Estamos que lo tiramos! Medion y Marca Player te ofrecen 2 equipazos para poder viciarte a los juegos más punteros. Incluyen una copia de Assassin's Creed 2, para PC cada uno, para que veas de lo que es capaz tu nuevo PC Medion. ¿Te gusta? Pues envía un SMS al **25900*** con el texto **MP MEDION**.



NINTENDO DS

MP NDS

1 DSI + ZELDA: SP + FIGURA ESPECIAL ZELDA

› ¿Aún no tienes una DS? Gana esta DSI exclusiva firmada por el mismísimo Eiji Aonuma, responsable de la saga Zelda desde Ocarina of Time. El pack incluye además una copia de Zelda: Spirits Tracks y una figura del juego. Si lo quieres, envía un **SMS** al **25900*** con el texto **MP NDS**.



WORLD OF WARCRAFT

MP WOW

2 MASCOTAS WORLD OF WARCRAFT

› Esta sí que es una oportunidad única. Sorteamos dos peluches de WOW, el Jinete del Viento de la Horda y el Grifo de la Alianza. Cada muñeco contiene además un código para que te descargues tu montura en World of Warcraf. ¿Molan eh? Pues envía un **SMS** al **25900*** con el texto **MP WOW**



ZELDA SPIRITS TRACKS

MP ZELDA

5 ZELDA: SPIRIT TRACKS + FIGURA ZELDA

› Si ya tienes una Nintendo DS es probable que te interese más este concurso que el de arriba. En ese caso sorteamos 5 copias del último Zelda: Spirit Tracks para Nintendo DS que incluyen una figura del juego cada una. Una gran oportunidad, envía un **SMS** al **25900*** con el texto **MP ZELDA**.



CAMISETA EXCLUSIVA

MP CAMISETA

25 CAMISETAS PLAYER Y COTTONCUT

› ¡Totalmente exclusivas! Si eres un Player auténtico, ¡que se note! Sorteamos 25 camisetas que te identificarán como jugón y como lector de la revista allá donde vayas. Nosotros ya tenemos la nuestra, así que si quieres la tuya envía un **SMS** al **25900*** con el texto **MP CAMISETA**.



*COSTE TOTAL DEL ENVÍO DEL SMS: 1,39 EUROS (IMPUESTOS INCLUIDOS). NVÍA GESTIÓN DE DATOS S.L.: 902354525 – INFO@NVIASMS.COM. BASES PUBLICADAS EN WWW.MARCAPLAYER.COM

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto a cuántos directivos de Microsoft brindaron con champán el pasado 1 de marzo.

Mi canción de las últimas semanas: "Baaaayooooneeetaaa, ella me bate como haciendo mayonesa"...



JOHN TONES
El responsable de todo esto

ENCORBATADOS Y A LO LOCO

A los fans nos gusta demonizar a quienes tienen éxito. Yo me cago en Vetusta Morla cada vez que tengo ocasión, y que tire la primera piedra el que no ha dicho alguna vez "pues Stanley Kubrick no es para tanto". Por ello, desde el principio de los tiempos, a los jugadores nos encanta identificar al Anticristo De La Industria Del Videojuego.

Las empresas no son seres humanos. Sus decisiones proceden de una mezcla de casualidades y gerentes más o menos chiflados. EA ha cargado mucho tiempo con el sambenito de ser un gigante monstruoso que cerraba estudios interesantes y que sacaba secuelas inmisericordes de éxitos de masas. Todo cambió un poco cuando le dio un lavado de cara a *FIFA* y lanzó nuevos e interesantes títulos al mercado (*Skate, Dead Space, Mirror's Edge, Brütal Legend*) que irónicamente han vendido regular, lo que demuestra que al fan medio lo que le hace falta es una buena colleja.

Su puesto de Nombre Odiado de la industria se lo ha cedido a Activision, que lleva un par de años haciendo disparates rentables pero que acabarán haciendo implosionar su catálogo: declaraciones incendiarias de su presidente propias de multimillonario intoxicado, frenesí chamuscador de franquicias infalibles (*Tony Hawk's* y *Guitar Hero* en cabeza) y ahora, despidos en el seno de Infinity Ward debido a un quítame allá esos royalties. Y ya están los foros ardiendo de indignación. Tenemos un nuevo cabeza de turco al que culpar de todos los males. Lo aterrador es que esta vez... los foreros parecen llevar la razón.

A FUN FUN, A FAN FAN, QUÉ ESPECTACULAR

FAN-SERVICE: ¿PLAGA O REGALAZO?

Cuando se califica a un juego de fan service, aunque aquí cada uno es muy fan de lo suyo, no se le está piropeando. ¿Por qué? ¿Qué tiene de malo complacer al público objetivo?

A menudo hablamos aquí del profundo desarraigo cultural que anida en la naturaleza de los videojuegos: hijos bastardos de los tebeos, cine de serie B, rocanrol y cultura teenager en general. Creados por estudiantes que plasmaron en los primeros títulos su fanatismo por corrientes temáticas poco apreciadas por la cultura oficial (primordialmente, la fantasía heroica que recreaban en los juegos de rol de tablero, y la ciencia ficción que consumían incansables en novelas de género), el componente fan siempre ha estado presente. Fans son quienes consumen, pero también los que construyen los juegos. Y quienes hemos cubierto ruedas de prensa y hemos entrevistado a programadores imberbes hemos visto a fans tanto a uno como a otro lado de la industria. Lo resumió perfectamente Cliffy B cuando explicó por qué habían creado para *Gears of War* un arma tan poco lógica como un fusil con sierra mecánica: "porque mola".

Y ese sambenito arrastran juegos procedentes de franquicias populares del cine o los tebeos, que incluyen generosas raciones de sexo y violencia o que, simplemente, desprecian la sensatez con la intención de molar: muchos juegos están construidos como fan-service. Como un servicio al fan. La pregunta es: ¿es una cuestión a erradicar con el fin de madurar o una auténtica seña de identidad que habría que cuidar?

SAABISU

LO INVENTARON LOS JAPONESES

Esta es la ilustración de ejemplo de la Wikipedia de la palabra "fan-service" o "saabisu": cualquier anime con bikinis y posturitas. Hecho para gustar, venga o no a cuento. El término se ha extendido a cualquier producto que incluya elementos superfluos para agradar. El origen, una vez más, está en las colegialas japonesas.



Web del mes: www.zonareload.com. La buena gente de Eurogamer.net estrena podcast.

AMERICAN MCGEE'S RED

LE TOCA A CAPERUCITA ROJA

Quizás le he perdonado demasiados errores a American McGee (el menor de ellos no es llamarse 'American', precisamente, porque se llama así, lo pone en su DNI), pero lo cierto es que desde su *Alice* estoy esperando un juego suyo que acumule la misma cantidad de perversidad y conocimiento de causa. Después del relativamente fallido experimento episódico de *Grimm*, vuelve a ponernos los colmillos largos con *Red*, mezcla de 'Caperucita' y *Golden Axe* para la que busca financiación. ¡Dadle algo! ■

R. GILBERT'S DEATHSPANK

VEN Y SÁLVANOS DE LA MEDIANÍA

"Monkey Island meet Diablo". Es decir, action-RPG más humor chiflado. Ya se nos hace la boca agua, y el motivo es que detrás de semejante disparate genial está nada menos que Ron Gilbert, el creador de *Maniac Mansion* y *Monkey Island*. Los responsables, inspirándose en 'Grumpy Gamer', el webcomic de Gilbert, son Hothead Games (responsables de Penny Arcade Adventures, lo que garantiza entrañables guiños al pasado y dificultad enfermiza). ¿Cómo? ¿Qué no habíais oido hablar de ***Deathspank***? Igual es que no estábais mirando en la dirección adecuada, embobados con tanto GOTY de tres al cuarto. ■

SAGA STAR WARS
Junto a los de *Sonic*, se les considera tradicionalmente el lado oscuro del fan-service. Da igual como sean los juegos de *Star Wars*...que el fan traga.

BRÜTAL LEGEND
Los detractores del juego lo acusaron de fan-service por su profusión de guiños a la cultura rockera y metálica. La razón, posiblemente, es que no los entendieron.

¿A qué juego ahora?

A todo esto estoy jugando durante estos días. Un diario videolúdico en formato telegráfico.



BIOSHOCK 2 360

CON CIEN TALADROS POR BANDA
Aunque tiene ese nosequé en la mecánica que me pone nervioso, la labor de ambientación y diseño de personajes es tan soberbia como en el primero. Imprescindible.

PURSUIT FORCE: E.J. PSP

SÚBETE A MI CARRO, NENE
Desesperado con la ausencia de novedades, recupero este juegazo que fue considerado un simple divertimento, pero que proporciona unos chutes de adrenalina considerables.



GRAVITY CRASH PS3

LA INSOPORTABLE LEVEDAD DEL NEÓN
Sencillo pero infeccioso shoot'em-up espacial codificado en clave de neón de colorines. Soberbio diseño y mecánica clásica para un gran campeón de la simplicidad.

TIGER ROAD ARCADE

Madre mía, cómo son los samurais de Capcom de saltos kilométricos. El diseño de los movimientos que hace el protagonista de este juego me vuelve loco. Loco.

CREAM WOLF PC

Otra maravilla de Pixel Jam para Adult Swim. Hombres lobo, carritos de los helados y la banda sonora del año. No lo dudes, juégalo ahora en: ***games.adultswim.com/cream-wolf-twitchy-online-game.html***



MONDO VIEJUNO

¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!

Lo clásico siempre es actual. Descubre por qué con nuestra sección mensual más conservadora.

POR JOHN TONES



8/16 BITS

MÁS DE LO MISMO: ¿BIEN, MAL, REGULAR?

El juego de raíz retro que más va a dar que hablar esta temporada, *Sonic 4*, deja ver ya sus primeras imágenes en movimiento. El resultado es previsible y en cierto sentido desasosegante: una clonación estética y refritada del primer nivel del primer juego de *Sonic*, la Green Hill Zone. Un nivel mítico como pocos, a la altura del 1-1 de *Super Mario Bros* de NES o el primero de *Doom*, fases que hasta aficionados sin conocimiento profundo del medio han catado. Lo de desasosegante lo digo porque va un paso más allá de lo que la reciente furia retro-remakeadora ha hecho con *B.C. Rearmed* (reformulación con profundos guiños al pasado) o *Megaman 9* (una secuela que ignora los avances técnicos para continuar en fondo y forma la saga original): una nueva entrega que mira al pasado no como guiño para fans o recurso estético, sino como consciencia de que sólo así se puede replicar el encanto y la energía del título original.

Continue [y/n]

A tope con lo rancio.
Lo mejor de lo más clásico.

MEAN MACHINES
Me pasan escaneos de varios años de esta mítica revista, de la que tanto hemos heredado. Unas lágrimas por tiempos que ya no volverán y a otra cosa.

LO RETRO ES MODERNO
Siempre estamos hablando de los juegos con guiños al píxel, pero los fans de los shooters de naves de los noventa llorarán con *EX*: ***www.vector.co.jp/download/file/winnt/game/fh504012.html***

ALIENS, EL ARCADE DE KONAMI

LA TRAICIÓN FUNCIONA

'Aliens': inspirando juegos disparatados sin nada que ver con las películas desde 1982.



Cada película de 'Alien' es un mundo: desde el horror gótico-espacial de la primera a la acción machorra de la segunda, pasando por la metafísica interestelar de la tercera o la mutación pop de la cuarta. O la descerebrada y divertidísima explotación tebeística de las dos 'Aliens vs. Predator'. No es de extrañar que los juegos hayan sido cada uno de su padre y su madre: desde el hórrido clon de *Pac-Man* para Atari 2600 inspirado en 'Alien' al disparate post-*Metroid* para MSX programado por Square Enix. Este ***Aliens*** de 1990, fiel a su origen (una Konami recién salida de *Contra* y a punto de lanzar *Teenage Mutant Ninja Turtles*) y a su naturaleza, agarra el punto de partida de la película de James Cameron y hace con ella lo que le da la gana.



OBSERVA CÓMO SE RETUERCEN esa especie de Aliens perrunos que se adelantaron al de 'Alien 3'.

El purista de la película se querrá clavar tijeras en los ojos: hay aliens de todos los colores, se desprecia el ciclo reproductivo de las criaturas, son muy fáciles de matar y la galería de final bosses parece salida de un cuadro de El Bosco hasta arriba de alucinógenos. Y sin embargo, el resultado es magnético para el fan: ver a cientos, miles de aliens muriendo achicharrados bajo el lanzallamas de Ripley es el sueño de cualquier fan sin prejuicios, ya que este mes hablamos de fan-service. Un sueño generado por una noche de borrachera.



LAS FASES DE CARROMATO blindado están parcialmente inspiradas en las que se pueden ver en Contra.



LOCURÓN VS. RESPETO

Junto al disparate mayúsculo que supone el diseño de todos los aliens, y muy especialmente el de los jefes finales, destaca el curioso detallismo en la réplica de escenarios, vehículos, armas y decoración. Un curioso desequilibrio salido de replicar la película con la mayor exactitud posible para... poder traicionarla más tarde con todos los honores.



GAME OVER



EL SABOR ES EL KING

burgerking.es

> Avances

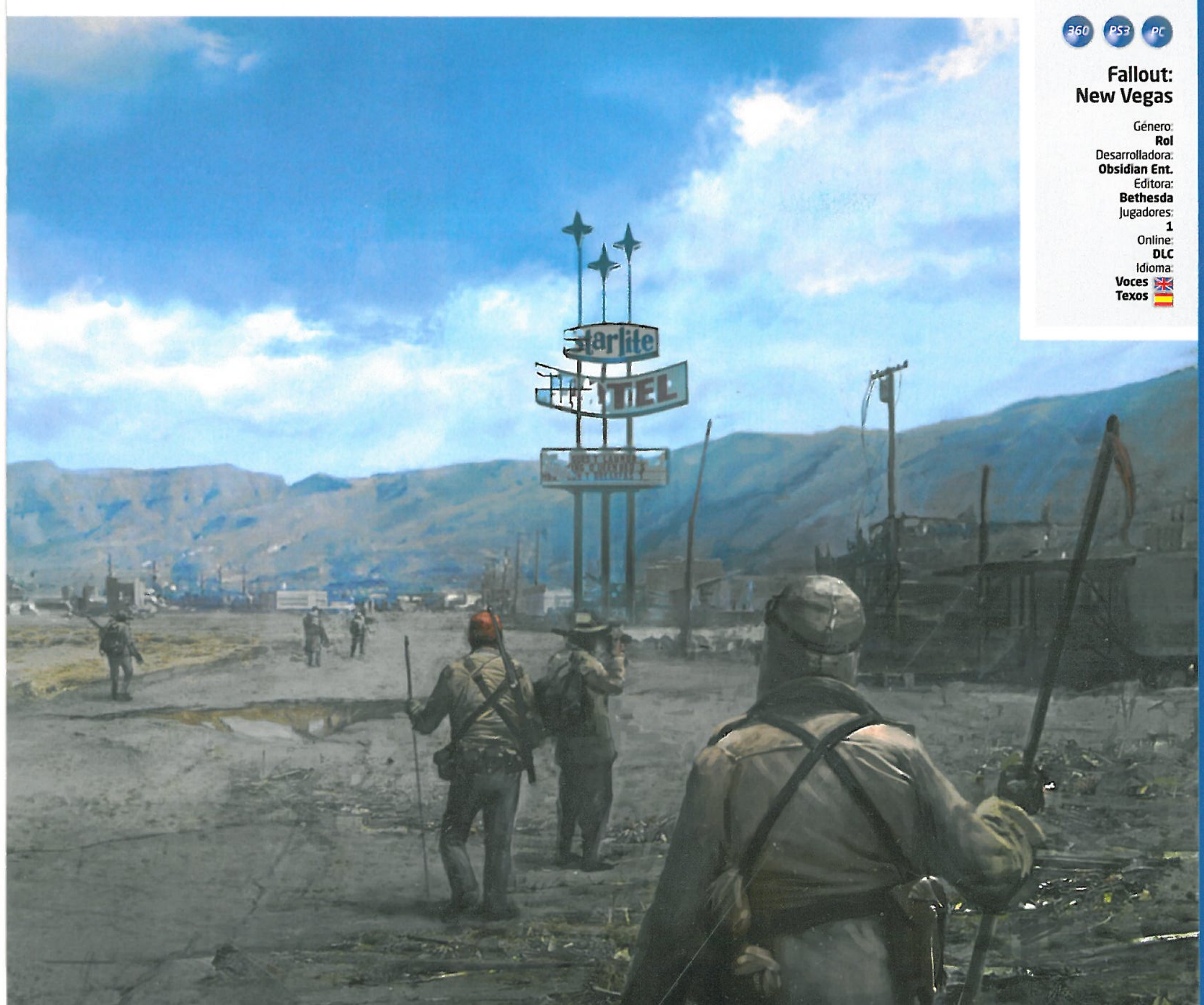
Los primeros vistazos de los juegos que vienen

360 PS3 PC FALLOUT: NEW VEGAS

MIEDO, ASCO Y ALGUNOS ELVIS MUTANTES

Un lugar que nunca duerme, donde todo está permitido, es el escenario perfecto para comprobar los efectos de las mutaciones y el declive de la humanidad. ¡Bienvenidos a Las Vegas, menuda ciudad!

Situada en un lugar lo suficientemente alejado de la puritana sociedad norteamericana, Las Vegas ha vivido algunos de los mayores excesos jamás vividos en el Continente Americano. El dinero ha conseguido que la mafia y sus adinerados acólitos tengan de todo. Si no había agua, se construía una presa o se sacaba de las profundidades de la tierra. Si faltaba comida, se traía a cualquier precio o se buscaban alternativas más o menos saludables. Que se echaban de menos París o Venecia, pues se construían a escala, con sus canales subterráneos y todo. Vida en al superficie y desenfreno a todos los niveles. Así ha



360 PS3 PC

Fallout: New Vegas

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Obsidian Ent.**
Editora: **Bethesda**
Jugadores: **1**
Online: **DLC**
Idioma:
Voces
Texos

sido la ciudad y, más o menos, la cosa sigue igual después de las bombas nucleares y todo ese rollo de la radiactividad, que ha terminado con las quejas de los vecinos que querían dormir.

Una buena elección

Qué mejor lugar que Las Vegas, para contar cómo se malvive en el Universo creado por *Fallout*. Bien daría para una continuación de la historia que podemos disfrutar en Xbox 360, PS3 y PC desde hace un par de años, pero en Bethesda han elegido otro camino para este capítulo. En realidad, se trata de un juego en sí mismo, alejado de las misiones que se pueden descargar de servicios online como Xbox Live o la Store.

Las razones para pensar que no es una continuación al uso son muchas, no sólo que sus responsables lo hayan afirmado así. Para empezar, los creadores de *Fallout 3* y de la saga *The Elder Scrolls* parecen muy ocupados en algo que se resisten a revelar (al menos, no nos dejan hablar de ello, pero podemos afirmar que es realmente grande...). Tan liados parecen estar, que le han pasado el relevo de ***Fallout: New Vegas*** a Obsidian Entertainment. Sí, los mismos que se han caracterizado »

LA AMBIENTACIÓN RETROFUTURISTA DE la saga seguirá presente en Las Vegas.



LOS MUTANTES TAMBIÉN TIENEN cierto gusto estético

Las facciones

GUERRAS INTERNAS

Nos encontramos con una zona donde luchan tres facciones: Caesar's Legion, New California Republic y New Vegas. Todos ellos tienen sus intereses, con la energía y la supervivencia como motivadores, aunque con el tiempo habrá ciertas revelaciones que nos harán cambiar de rumbo. En cuanto a las relaciones con cada uno, en esta entrega la reputación se une al karma. De ello dependerá que cada facción te trate de forma más o menos amistosa, según tu fama o alineación. Los diálogos típicos de cualquier juego de rol que se precie, estarán influenciados por tus habilidades. De ellas dependerá el éxito al elegir una frase u otra.

por hacer lo propio con otras sagas. Nos viene a la memoria la segunda parte del excelente *Star Wars Caballeros de la Antigua República* o la continuación de *Neverwinter Nights*. En ambas ocasiones, las críticas han sido variadas, debido a que los títulos que tomaban como referencia eran verdaderos iconos para muchos usuarios. Sin embargo, en esta ocasión hay un detalle que nos hace tener grandes esperanzas. La gente de Obsidian estuvo detrás de los primeros *Fallout*, fueron quienes nos trajeron aquel humor negro, historias que nos hacían pensar y,

LA SAGA VUELVE A OBSIDIAN, LOS CREADORES DE LOS DOS PRIMEROS FALLOUT

por supuesto, las vacas de dos cabezas. El gesto de Bethesda no podía haber sido más de agradecer, devolviendo la batuta a los maestros, ahora que han conseguido recuperar la saga y llevarla a un público que no se limita sólo a los fans de los primeros dos juegos para PC.

Aquí no pasa nada

La lejanía de Las Vegas respecto a núcleos urbanos más importantes y centros neurálgicos de poder parece haberle dado cierta ventaja. Mientras otras ciudades

UN SUPERMUTANTE TIENE LAS de ganar si no estás preparado

caían bajo la radiactividad o las salvajes mutaciones, las cosas parecen seguir igual que antes, o casi igual que antes. La presa Hoover juega un papel fundamental en esta historia, ya que aún provee de electricidad a la población, un bien muy preciado.

En cuanto a la trama principal, parece que la costumbre de enterrar cosas en el desierto no pasa de moda tampoco por aquellos lares. Se supone que eres un mensajero a punto de morir al que rescata un buscador y, al parecer, le provee de un Pip-Boy, el mítico ordenador de bolsillo postapocalíptico multiuso. Estar a unos centímetros bajo tierra no parece suficiente para acabar con el protagonista de la historia, creada para un único jugador. Otra vez, tenemos que volver a desestimar la ilusión de tener un *Fallout* online para jugar con amigos.

Para principiantes y expertos

Como novedad, se ha incluido un modo difícil o, mejor dicho, para jugadores experimentados. En este, es necesario beber para rehidratarse, por ejemplo. El desgaste y reabastecimiento hacen que debamos plantearnos cierta estrategia y pensarnos dos veces si atacamos de día o esperamos a tener cierta ventaja. El modo normal, por su parte, mantiene muchas similitudes con Fallout 3. Digamos, que no se trata de un juego totalmente nuevo, sino que aprovecha la base ya conocida y, al mismo tiempo, la visión que tienen los creadores de la saga de su propia criatura.

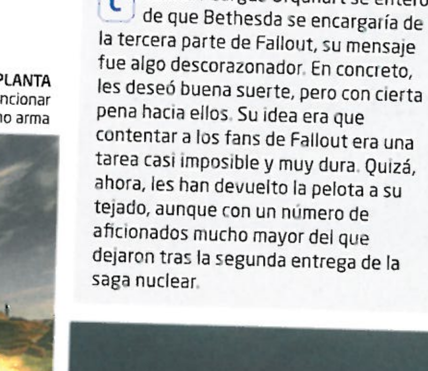
A pesar de algunas críticas, se mantiene el sistema VATS en los combates. Esto quiere decir que podremos parar el tiempo para apuntar, aunque a costa de algunos puntos de habilidad. Lo que se añade en esta ocasión son movimientos especiales para este modo. Por supuesto, las armas siguen siendo tradicionales y "retrofuturistas", como era de esperar, aunque con sorpresas para los fans de la saga.

Esta vez, parece que podremos acompañarnos de un necrófago al que habrá que rescatar a cierta altura del juego. Habrá que ver las diferencias entre este espécimen y nuestro 'querido' perro de Fallout 3. Al menos, las órdenes de "sígueme", "espera" y "¡ataca!" deberían tener un efecto ya familiar. Todavía no sabemos si podremos prescindir del acompañante o será vital llegados a algún punto de la aventura. Es necesario recordar que, si la tradición se mantiene, habrá decisiones que abrirán paso a un escenario bien diferente a lo largo del juego. Nada nos indica que, en este caso, las cosas vayan a cambiar. Tendremos una aventura larga y con muchas opciones para volver a jugarla desde un punto de vista diferente. ■



EL NECRÓFAGO, ESE MARIDO que cualquier madre querría para su hija.

HELIOS ES UNA PLANTA solar que puede funcionar como arma



Muchos más jugadores

CÓMO HA CAMBIADO

Cuando Feargus Urquhart se enteró de que Bethesda se encargaría de la tercera parte de Fallout, su mensaje fue algo descorazonador. En concreto, les deseó buena suerte, pero con cierta pena hacia ellos. Su idea era que contentar a los fans de Fallout era una tarea casi imposible y muy dura. Quizá, ahora, les han devuelto la pelota a su tejado, aunque con un número de aficionados mucho mayor del que dejaron tras la segunda entrega de la saga nuclear.



PC STARCRAFT 2

EL REY DE LA ESTRATEGIA RECLAMA SU TRONO

Descubre nuestras experiencias en la beta pública del esperado título de estrategia de Blizzard. Doce años desde el primer *StarCraft* y su secuela, han sido terriblemente largos para los aficionados.

Y es que ningún título como *StarCraft* ejemplifica mejor la máxima de juego fácil de jugar, difícil de dominar. El éxito apabullante de la saga *StarCraft* sólo se puede explicar si consideramos a Blizzard Entertaintment como una compañía que apuesta por el juego en su máxima expresión, donde la jugabilidad está siempre en el punto más alto de la pirámide de valor.

Si por algo destacaba *StarCraft 1* y su expansión no era por su campaña individual, si no por sentar las bases de un sistema de juego multijugador donde las tres facciones en liza, que repiten en *StarCraft 2*, ofrecían el perfecto equilibrio a la hora de contrarrestarse unas a otras, en cualquier terreno. De esta forma, como si de un gran ajedrez se tratase, las distintas unidades de las razas permitían el desarrollo de distintas estrategias con una posibilidad de combinaciones exponencialmente inabarcable. Todo ello, con un planteamiento inicial que cualquiera podría captar en un primer acercamiento al sistema de juego.

StarCraft 2: Wings of Liberty ofrece, nada más y nada menos que más de lo mismo adaptado a los tiempos que corren. No esperéis ver aquí efectos avanzados de partículas ni complejos modelos 3D con teselación. *StarCraft 2* funciona en una suerte de configuraciones muy amplia, ofreciendo a alto nivel efectos shader y calidad de texturas superiores, donde destaca sin duda la cuidada dirección artística.

¿Novedades jugables?

La beta que nos ocupa permite acercarnos al multijugador de *StarCraft 2*, o la madre del cordero de un título que presenta como gran novedad jugable, el remodelado sistema Battle.net.



HEMOS PODIDO DISFRUTAR DEL NUEVO SISTEMA MULTIJUGADOR BATTLE.NET

Cuando en Marca Player tuvimos el honor de visitar las oficinas de Blizzard en California el junio pasado, un emocionado Dustin Bowder, diseñador jefe de *StarCraft 2*, ya nos apuntó que Battle.net sufriría muchos cambios incluso en relación

Campaña Individual

UNA SOLA FACCIÓN EN LIZA

A pesar de no haber podido disfrutarla todavía, -la beta es únicamente del multijugador- las noticias sobre la campaña individual han levantado polvaredas tanto en los medios especializados como en los foros de amantes de la saga. Como ya apuntamos en Marca Player, *StarCraf 2: Wings of Liberty* ofrecerá una única campaña centrada en los Terran y, el resto de campañas Protoss y Zerg se distribuirán separadamente.
La razón esgrimida por Blizzard Entertaintment para este cambio de estrategia comercial es la duración y profundidad de estas campañas. Según sus responsables, cada una de ellas tendrá una duración superior a las tres originales además de mucho más compleja.
Desde Marca Player estamos a favor de los contenidos DLC siempre y cuando no perjudiquen al título original (que sea un producto acabado) y la relación precio-contenido sea equilibrada. También es una lástima no poder disfrutar del resto de campañas desde el principio.





UN ATAQUE RÁPIDO ZERG por mar y aire es casi imparable





EL REDISEÑO PROTOSS ES de los más acertados.

PC

StarCraft 2

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Blizzard Entertaintment**
Editora: **Activision**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Texos

LOS TERRAN PUEDEN TRANSPORTAR sus construcciones por el mapa





EL TÍTULO MUESTRA UNA gran cantidad de unidades en pantalla.



LA FUERZA DE ATAQUE Terran es, a Tier máximo, apabullante. Contrarrestar con defensas terrestres y aéreas es fundamental.

a lo que nos estaba mostrando en aquella visita. Y tanto que ha cambiado. Battle.net es, hoy en día, además de un centro de emparejamientos para batallas de 2, 6 u 8 jugadores, un 'hall of fame' de jugadores por torneos, un creador de partidas online o restringidas, un comunicador social a través de salas de chat exclusivas e incluso un distribuidor de nuevos mapas. Battle.net se convierte, así, en el centro de juego mundial de *StarCraft 2*. Aúna lo bueno de sistemas sociales como Steam con la jerarquización de jugadores y la gestión de enfrentamientos, tanto casuales como serializados.

Muy bien pero, ¿y el juego?

A nivel puramente jugable, el título sigue la estela de su predecesor y nos presenta a tres razas en liza, 5 años después de lo ocurrido con los Zerg en *Brood War*, que, como todos saben, son los Terran, los Protoss y los mecionados Zerg.

Todas las facciones han sufrido modificaciones sustanciales. Muchas unidades han desaparecido y otras nuevas toman su lugar. Los Terran siguen siendo los más duros, los Protoss los más tecnificados y los Zerg los que mayor fuerza numérica en menos tiempo pueden desplegar. Sigue funcionando aquello de que cada uno se identifica más con una facción que con otra, teniendo en cuenta sus especificidades. Como se ha mencionado, los »

Terran disponen quizás de la tecnología más orientada a la resistencia, donde estructuras de protección (disponen de dos concretas para evitar el sitio además de las torres de detección, de marcado carácter defensivo) además de usar sus propias estructuras a modo de barreras. Los Protoss destacan porque no fabrican, trasladan desde su dimensión las unidades y no necesitan disponer de un constructor dedicado durante todo el proceso de fabricación. Además, su tecnología es, con diferencia, la más impresionante. En su caso, los Zerg no fabrican, mutan ellos mismos en unidades superiores y las unidades base aparecen por sí solas al lado de la productora madre.

Como en cualquier título de este tipo, el desarrollo de tecnologías es fundamental, normalmente denominadas Tier por los jugones expertos, cada facción posibilita sacar cierto tipo de unidades en un primer momento. El avance tecnológico permitirá, entre otras cosas, disponer de más tipos de unidades y, posteriormente, mejorar sus habilidades y características.

Una beta de verdad

El desarrollo de la fase beta en la que el título se encuentra está permitiendo que miles de jugadores envíen 'feedback' a Blizzard con todos aquellos problemas que se vayan encontrando. De mención destacada es el hecho de que, a fecha de finalización de este reportaje, ya van cuatro parches que modifican aspectos como el tiempo de fabricación de tal o cual unidad o el nivel de daño de otra, prueba ésta del mimo con el que Blizzard está tratando las opiniones de la comunidad y el objetivo de conseguir el mejor balanceo entre facciones.

De las polémicas sobre la campaña individual o las opiniones vertidas por algunos jugadores sobre el rediseño de los Zerg no queremos hacernos eco aquí, porque la propuesta de Blizzard, al menos en su multijugador, parece estar ya muy clara, y nos encanta. Os mantendremos informados hasta su salida definitiva. ■



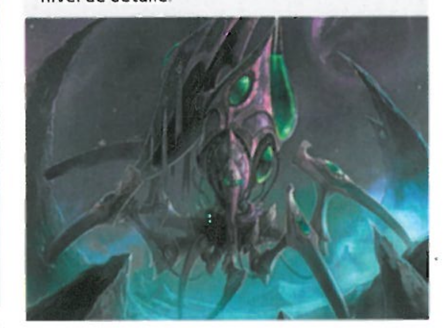


LA NAVE NODRIZA PROTOSS es una de las nuevas unidades de Tier máximo que más nos ha impresionado.

En PC

REQUISITOS MÍNIMOS

Los jugadores de PC volvemos a estar de enhorabuena al no tratarse *StarCraft 2* de un título quema-tarjetas. A pesar de no estar todavía confirmados, hemos podido constatar que, con gráficas más potentes, el título mejora tanto a nivel de sombras como en calidad de texturas y aplicación de shaders. A nivel bajo, el juego no luce nada mal: quizá la diferencia más destacada sea la relativa a los mencionados shaders, pues la ausencia de brillos y reflejos en las unidades y construcciones afean el conjunto, ofreciendo un aspecto más plano. De todas formas, el mérito de *StarCraft 2* se encuentra en su diseño artístico, este sí reconocible a cualquier nivel de detalle.



SIN HABER VISTO TODAVÍA LA CAMPAÑA, EL MULTI ES DE LO MEJOR



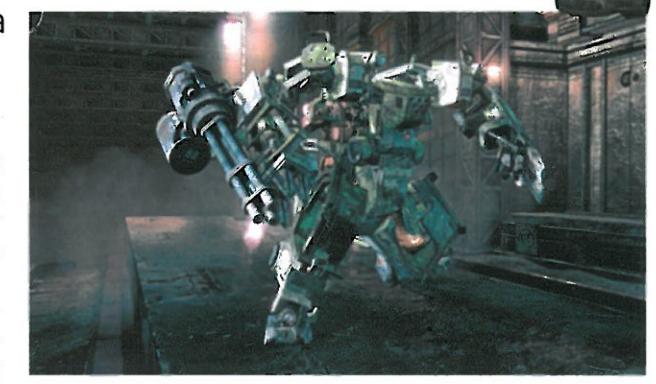
360 PS3 LOST PLANET 2

BUSCANDO CALOR DESESPERADAMENTE

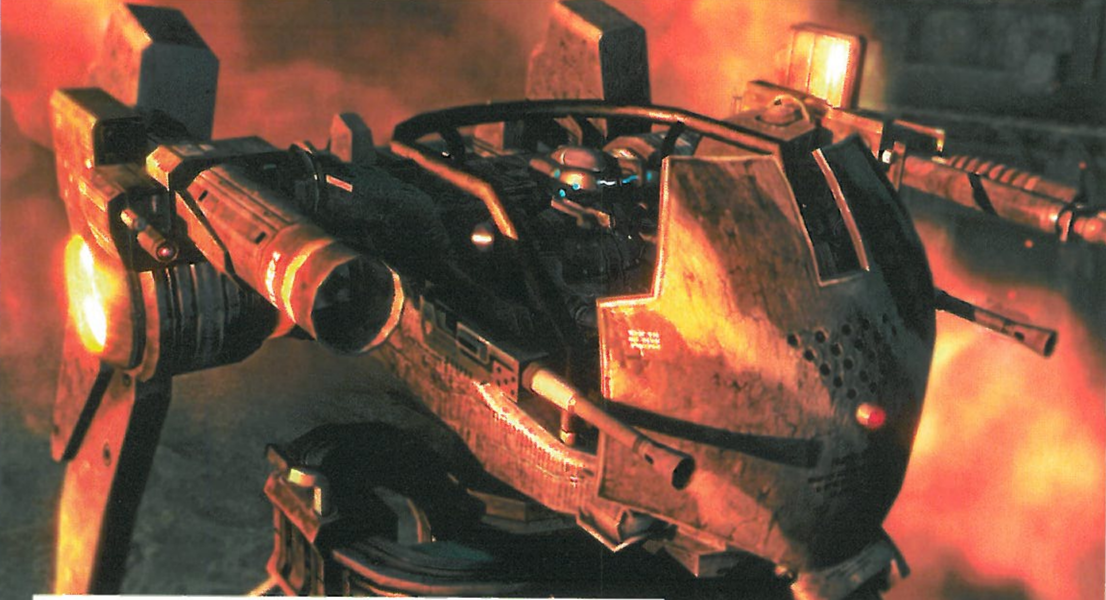
Capcom nos lleva de vuelta a E.D.N. 3, aunque el planeta ya no esté helado y la soledad quede en el olvido.

Existe un planeta perdido llamado E.D.N 3 que guarda mil historias capaces de sorprender a cualquiera que se atreva a escucharlas. La primera que nos llegó narraba las aventuras de Wayne Holden, un pirata de la nieve que trató de vencer a la corporación NEVEC en mitad de un planeta helado. Lo que hizo de esta batalla algo digno del recuerdo fue el increíble marco de un escenario completamente cubierto por la nieve, la maquinaria fantástica creada para la ocasión, con toda suerte de robots gigantes, y la fauna local. Sobre todo esto último, donde los chicos de Capcom consiguieron deleitar al público con decenas de monstruos diferentes, los Akrid,de todos los colores y tamaños que luchaban (igual que el protagonista hacía) por conseguir algo de energía calórica de los cadáveres enemigos.

Se trataba de un intenso título de disparos en tercera persona que llegó primero a Xbox 360 para luego extender la experiencia de juego a PS3 y PC. El éxito de esta nueva franquicia quedó demostrado con los más de dos millones y medio de copias vendidas en todo el mundo, por lo que no debería extrañarnos que en la compañía japonesa quieran aprovechar el filón de *Lost Planet*. Así nos llegará ***Lost Planet 2***, una secuela continuista



UNA SECUELA CONTINUISTA EN CUANTO AL ESQUEMA DE JUEGO PERO PLAGADA DE NOVEDADES



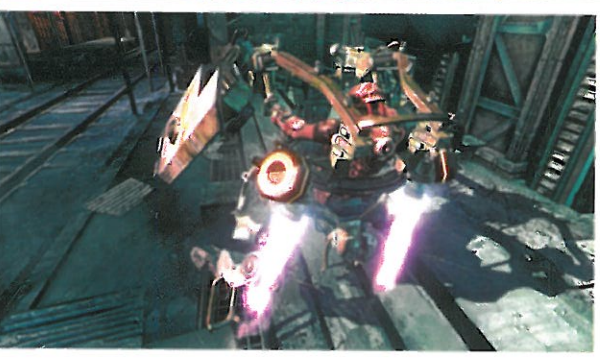




Lost Planet 2

Género:
Acción
Desarrolladora:
Capcom
Editora:
Koch Media
Jugadores:
1-4
Online:
Sí
Lanzamiento:
18 de mayo
Idioma:
Voces
Textos

LOS VS VOLVERÁN A ser importantes en el campo de batalla.



NUEVOS MECAS PARA DELEITE de todos los fans de estos ingenios mecánicos.

Haciendo las cosas bien

CON EXPERIENCIA



L *ost Planet 2* incluye un sistema de experiencia al más puro estilo de los juego de rol japoneses. Mediante nuestras acciones durante la campaña iremos consiguiendo mejorar nuestro personaje y tener acceso a distintos accesorios para personalizar a nuestros soldados. Se está intentando incentivar la cooperación entre los jugadores y el desarrollo de tácticas complejas a la hora de ponderar los puntos de experiencia que recibamos al final de cada misión. Un nuevo giro de tuerca que promete engancharnos aún más a su simpar sistema de combate.



ALGUNOS AKRID TENDRÁN UN tamaño gigantesco.

en cuanto al esquema de juego, pero plagada de novedades que harán las delicias de todos los aficionados a la acción.

El primer gran cambio lo notaremos en la ambientación. El hilo argumental se sitúa diez años después de los hechos narrados en la primera parte. En esta ocasión los intentos de terraformar el planeta han tenido éxito y lo que antes estaba cubierto por un manto blanco ahora forma parte de densas junglas repletas de vida. En este escenario, varias facciones armadas disputan una cruenta guerra por el control de la energía del planeta.

Seis serán los ejércitos en liza, y un igual número de personajes los que controlemos durante la aventura. Esto nos permitirá vivir la nueva historia de E.D.N. 3 desde todas las perspectivas posibles, incluso influyendo con nuestras decisiones con de los personajes en los posteriores acontecimientos del resto de protagonistas. Como no podía ser de otra forma, los Akrid vuelven para reclamar con fuerza el planeta que siempre les había pertenecido, con nuevos 'bichos' y evoluciones de aquellos que ya viéramos en la primera entrega de la saga. Esta vez serán más grandes y temibles, permitiendo el uso de distintas tácticas para acabar con ellos. Por ejemplo, ante un gusano gigante tendremos la posibilidad de matarle con el con fuego normal, utilizar los VS para vencerlos o incluso entrar en sus intestinos para acabar con él en una lluvia de sangre y vísceras.

Coopera o muere

El otro gran cambio es claro desde el primer momento, puesto que se nos permitirá personalizar hasta la extenuación los personajes que controlaremos. ¿Esto por qué? Para diferenciar el avatar que »





LOS TIROTEOS CONTRA SERES humanos serán más frecuentes.

Bajo el capo

EVOLUCIÓN TOTAL

E l apartado gráfico es uno de los puntos fuertes de este título. Se está intentando cuidar cada detalle de los personajes y escenarios, dando especial importancia a la representación de las junglas. La culpa del buen aspecto de todo es del motor gráfico MT-Framwork 2.0, que ya hemos podido ver en acción en títulos tan importantes como Dead Rising, Devil May Cry 4 o Resident Evil 5, tres grandes ejemplos de lo que esta herramienta es capaz de hacer.

controlamos de los de otros jugadores. Y es que, en un hábil movimiento de Capcom, *Lost Planet 2* será completamente jugable de manera cooperativa junto a tres amigos, tanto a pantalla partida como a través de las respectivas redes de juego online.

Esta decisión dota de una mayor profundidad al sistema de juego de la franquicia, permitiendo que los jugadores desarrollen estrategias complejas para superar los combates más complicados en lugar de tener que valerse por sí mismos en las distintas misiones que se planteen. Incluso los robots se han subido a este carro comunal, y se permite que haya más de un jugador simultáneamente subido a los distintos VS. En algunos casos controlarán las torretas laterales, en otros simplemente irán agarrados al meca.

No contentos con esto, también se está tratando de crear una experiencia inmersiva en lo que a modos competitivos se refiere. Toman como base los que ya vimos en la primera parte, pero intentan evolucionar la fórmula de la misma manera que han hecho con el modo para un jugador. Permitirán que la nada desdeñable cifra de 16 jugadores se batan el cobre en las distintas arenas en toda suerte de modos de juego.

Las diferentes versiones de este título tendrán ligeras diferencias entre sí, puesto que según ha confirmado la propia Capcom, para la versión de Xbox 360 se han tenido que realizar recortes en cuanto a contenido por la limitación de espacio de los DVD. Se ha dicho que estos tijeretazos estarán disponibles para descarga a través de Xbox Live, aunque no se han confirmado más detalles al respecto.

Para compensar este desaguisado, los usuarios de la consola de Microsoft tendrán en exclusiva a Marcus Fénix y Dominic Santiago de *Gears of War* como personajes jugables, mientras que Albert Wesker de *Resident Evil* estará disponible en ambas plataformas.

Se trata de una apuesta arriesgada la de Capcom, puesto que cambia radicalmente la propuesta de juego de *Lost Planet*. Por suerte, parece que las modificaciones introducidas (cooperativo, nueva ambientación, seis historias en el modo campaña...) serán del agrado de la legión de fans de esta saga. Para saber el resultado tendremos que esperar a mayo. ■





PODREMOS PERSONALIZAR NUESTROS PERSONAJES hasta el extremo.

EL MODO COOPERATIVO NOS OBLIGARÁ A PLANTEAR DISTINTAS ESTRATEGIAS EN CADA COMBATE



LA COOPERACIÓN ENTRE LOS jugadores será primordial para sobrevivir.



LOS ESCENARIOS YA NO son explanadas de nieve sin fin.





¡LLEGA EL GRAN FINAL DE LA SAGA!
¡LA AVENTURA GRÁFICA DEL AÑO!
NYC
RUNAWAY
A TWIST OF FATE
A LA VENTA EL 25 DE MARZO
EDICIÓN ESPECIAL
RUNAWAY
A TWIST OF FATE
Y NO TE PIERDAS TAMBIÉN LA
EDICIÓN EXCLUSIVA:
RUNAWAY TRILOGÍA
RUNAWAY
TRILOGÍA
EDICIÓN ESPECIAL
INCLUYE JUEGO
+ LIBRO DE COLECCIONISTA
«TODO SOBRE RUNAWAY 3»
TAMBIÉN DISPONIBLE PARA NINTENDO DS
12
www.pegi.info
PC DVD ROM
PENDULO STUDIOS
FOCUS HOME INTERACTIVE
digital bros
a Game Entertainment Company
©2010 Pendulo Studios y Focus Home Interactive. RUNAWAY y A TWIST OF FATE son marcas registradas de Pendulo Studios. Publicado por Focus Home Interactive. Todos los derechos reservados



ACCIÓN Y MITOLOGÍA EN EL METROID DEL FUTURO

Project M: Nintendo se inventa un control variable y ahonda en la historia de Samus. El Team Ninja marca el ritmo y sube la adrenalina. D-Rockets pone unas pelis de lujo.

1994. Tras varios días explorando el imposible laberinto de Zebes, tu aventura toca a su fin. Te plantas frente al horrendo engendro mecánico-orgánico Mother Brain, fuente de poder y control. Pero a un paso de la victoria, el devastador ataque del monstruo te deja al filo de la muerte, lista para la puntilla final. Adiós energía, todo negro.

2010. ¿Por qué estoy viva? Abres los ojos. En tu visor, los tanques de energía comienzan a rellenarse. Mother Brain sigue ahí, aturdida, mientras un enorme metroide te transfiere su energía sujetándote en volandas. ¡El bebé! Aquella larva que te tomaba por madre es ahora un bicho gigante que ha decidido darte la vida. Te otorga un poderoso ataque, el 'hyper beam', demasiado tarde para devolverle el favor. La Madre descarga toda su rabia contra la criatura, que te libera para que hagas tu trabajo. Un chillido desgarrador precede a la desintegración del metroide. Tu cañón pide venganza: adiós, Mother Brain, adiós planeta.

La secuencia inicial de ***Metroid: Other M***, que se solapa con la final de *Super Metroid*, ya supondría un valioso material de coleccionista por el que pagaría cualquier seguidor de la serie. Yoshio Sakamoto tenía un nuevo esquema para su juego hace ya cuatro años, cuando comenzó a hablar con el Team Ninja, y en él tomaba un papel fundamental la vida de Samus: de joven en la Federación y justo después de los acontecimientos en Super Nintendo (antes de *Fusion*, cronológicamente).

Sin entrar en detalles a partir de aquí, la Samus de ***Other M*** -que ha ganado un par de tallas, cortesía de los ninjas- seguirá obsesionada con el sacrificio del bebé, buscando una explicación. La ovación del consejo por el éxito en Zebes ya no importa, y el instinto o el destino ligarán el recuerdo de Samus a la aventura. Ya entrará en escena su pasado en las filas de la Federación, el resquemor con el superior Adam Malkovich...

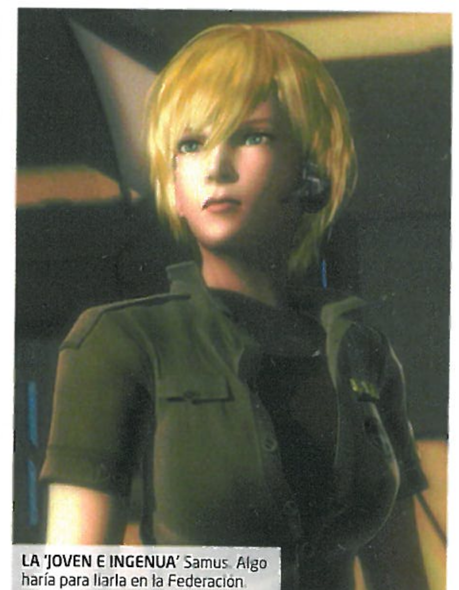
Más personal

DENTRO DE LA ARMADURA

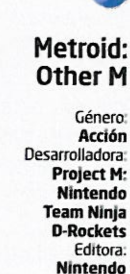
Para conseguir que el jugador se sienta en la piel de la heroína, la idea de Retro (y Miyamoto) de la primera persona venía de perlas. En *Metroid Other M*, con la mayor parte del desarrollo en tercera persona, se intenta incrementar esa identificación con nuevos trucos. A veces, la cámara se mete en el visor sin avisar, cuando se activa una secuencia cinemática (por ejemplo, en una carrera a priori intrascendente). En otras ocasiones, los planos recorren a la protagonista desde más cerca que nunca o se recrean en sus emociones. Respecto al control, el gesto de 'concentración' levantando el mando se replica en pantalla con el brazo-cañón.



LATERAL, PERO TORCIDO. El juego de cámaras es constante.



LA 'JOVEN E INGENUA' Samus. Algo haría para liarla en la Federación.



Metroid: Other M

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Project M: Nintendo Team Ninja D-Rockets**
Editora: **Nintendo**
Jugadores: **1**
Idioma:
Voces 
Textos

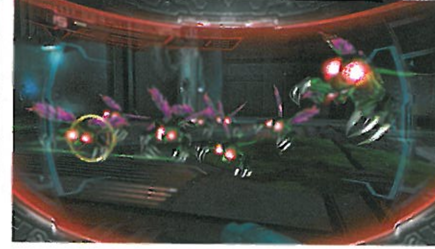
LA SECUENCIA INICIAL SERÁ, SEGURO, MATERIAL PARA COLECCIONISTAS



EL DOBLE DE LAURENCE Fishburne (Anthony Higgs) te llama "princesa".







MIRA DESDE EL VISOR cuando te apetezca. Hay secretos, detalles o puntos débiles.

Otra Movida

Pero si toda la fuerza del nuevo *Metroid* se quedara en un puñado de pelis para el fan-service (redondas, eso sí), ¿qué pasaría con la siempre original experiencia de juego de la serie? La idea de Sakamoto iba mucho más allá. Con Wii en mente, planteó una forma de control nunca vista, que permitiera volver al ritmo de acción de los clásicos sin perder el toque de inmersión que introdujo Retro desde el visor. Ya los primeros resultados han dado fe de unas posibilidades sorprendentes.

Hay que probar la nueva forma de jugar con Samus. La zona de cuarentena conecta con la de entrenamiento, donde la mítica armadura roja y naranja se construye alrededor de la heroína. Lista para la acción, un plano que casi se confunde con las escenas CG deja el control al jugador.

UN REPERTORIO DE MOVIMIENTOS A LA ALTURA DE LA CAZARRECOMPENSAS

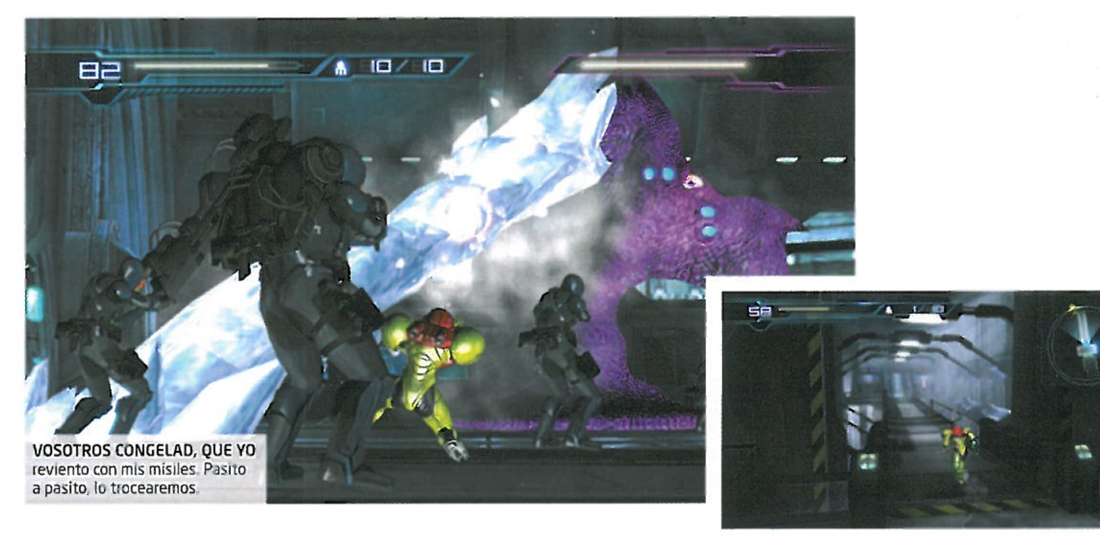
Y qué control. Desde fuera, se maneja como los juegos de antaño, mando en horizontal y movimiento en cruceta. Disparar en todas direcciones (con algo de auto apuntado para conseguir salvar los ángulos medios) es coser y cantar. Con los láseres cargados, la transformación en esfera o las bombas en esta forma se completan los movimientos de siempre. Desde dentro, en cualquier momento se puede inspeccionar el entorno o lanzar un misil especial en primera persona, con solo apuntar a la pantalla. El gesto requiere un poco de práctica, pues será útil en momentos precisos o en zonas tranquilas, pero la idea la verdad es que es novedosa. La máxima acción viendo al personaje, la precisión y la inmersión desde su visor.

Piruetas

La experiencia del Team Ninja no sólo queda en su maestría para clavar el género en 3D (principal intención de Sakamoto). Marca de la casa son otros toques espectaculares como las esquivas en 'tiempo bala', los movimientos rápidos sensibles a la acción (saltar al cuello de un enemigo para matarlo) o una prodigiosa cámara que baña de dinamismo cualquier situación: carreras laterales que cambian de ángulo, enfrentamientos en círculo, perspectivas inesperadas... una delicia para intensificar un desarrollo clásico.

¿Y la exploración? Los primeros niveles ya eran una versión desnatada de los laberintos de sprites, y de los *Prime* quedaba la necesidad de mirar a los rincones en primera persona para encontrar ese objeto para después. Desde aquí es imposible adelantar cuánto paseo y estudio del mapa queda por delante. Esperamos un mínimo que haga honor a la obra maestra de Sakamoto, que si bien estaba centrada en la acción como éste, supuso la mayor lección de diseño de niveles de su tiempo.

Media hora de *Other M* deja la sensación de haber hecho/conocido muchas cosas y de haber rascado la superficie de un sistema de juego realmente refrescante, que esperamos exponga todo su potencial durante la aventura. Hemos pasado momentos retro de los que ya casi no hay, correteando con el brazo extendido sin dejar de disparar aunque no haya objetivo. En ocasiones hemos vuelto a los *Metroid* laterales, saltando cornisas y rebotando en las paredes, adentrándonos en galerías talla morfosfera. Una cámara nos lo ha contado todo desde aquí y allá, se ha colado en el casco de Samus o la ha seguido cerca, a su espalda. Hemos aniquilado molestos grupos de bichejos o peleado con un jefe final por fase, todo con un repertorio de movimientos que está por fin a la altura de la cazarrecompensas. Y hemos comenzado una trama con tantos regalos para el fan, con tanto espectáculo para decorar, que el verano casi queda lejos. ■



VOSOTROS CONGELAD, QUE YO reviento con mis misiles. Pasito a pasito, lo trocearemos.

NUEVO DISEÑO PARA EL mapa. ¿Echaremos de menos el de Prime?

LO S HOLOGRAMAS DE la FG son tan buenos que te puedes subir.

Autodestrucción de la GPU de Wii

UNA HORTERADA FINA, FINA

La versión del motor de Ninja Gaiden pondrá en pantalla un acabado gráfico de bandera, compitiendo directamente con *Galaxy* o *Dead Space*. Los modelos prometen solidez y unas animaciones con mucha soltura, rodeados de cantidad de efectos de distorsión y partículas poco vistos en Wii. Eso sí, prepárate para monstruos de colores y Power Rangers en el diseño. ¿Una forma de evitar la habitual crudeza del Team Ninja? ¿De olvidar el realismo y sus marrones? A lo tonto, va a juego con los diseños de *Super Metroid* y otros noventeros. Por cierto, Kenji Yamamoto vuelve a la composición musical. Sin embargo, algunos cortes nos recordarán al mejor Don Davis en la trilogía *Matrix*.

360 PS3 PC DEAD RISING 2



APOCALIPSIS ZOMBIE EN LA CIUDAD DEL VICIO

Capcom repite la fórmula ganadora de Dead Rising en una secuela que apuesta por mejorar en todo a su predecesor. El mejor fin del mundo posible.

Todo comenzó hace ya varios años en una localidad del centro de Estados Unidos llamada Wilamette. Allí se narrá aún la historia de Frank West, un simple fotógrafo profesional que logró superar mil y un retos para salir con vida de la localidad en pleno apocalipsis. Esa fue la primera gran explosión zombi creada por Capcom, *Dead Rising*, lanzado en el año 2007. En este universo salido de la mente del genial Keiji Inafume los años han pasado y la raza humana ha conseguido controlar el brote de no muertos hasta el punto de convertirlo en uno de los shows televisivos con mayor éxito de la parrilla.

El programa al que nos referimos responde al nombre de 'Terror is Reality' y se graba en la Ciudad de la Fortuna (una reinterpretación de Las Vegas). Allí se dirige el protagonista de esta segunda parte, Chuck Greene, un carismático y antiguo campeón nacional de motocross con la intención de convertirse en la nueva estrella del programa producido por el magnate Tyrone King. El objetivo es matar a más zombis que los rivales y mantenerse vivo para el siguiente capítulo del programa, lo que le dará la oportunidad de ganar mayores premios.

Desafortunadamente algo sale mal y toda la ciudad acaba infestada de seres de ultratumba. En la piel de este motero tendremos 72 horas para escapar de la ciudad. Así comienza ***Dead Rising 2***, título a cargo de los canadienses de Blue Castle Games bajo la supervisión de Capcom y Keiji Inafume. El objetivo con este desarrollo es ir un paso más allá en todas las propuestas de la primera entrega. De este modo, nos encontraremos con escenarios enormes y repletos de miles de zombis de todos los tamaños, colores y géneros. La libertad de acción será una constante en el desarrollo de la aventura, pudiendo elegir en todo momento hacia donde nos movemos o la siguiente misión que queremos realizar.





Dead Rising 2

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Blue Castle Games**
Editora: **Capcom**
Jugadores: **1**
Online: **SÍ**
Lanzamiento: **3 de septiembre**
Idioma: **Voces** **Textos**

Mejora tus armas

MEJOR REVUELTOS QUE JUNTOS

Utilizar guantes de boxeo, una espada medieval, la cabeza de un alce disecado o un carrito de la compra como arma para defendernos del ataque zombi suena bien. Pero, ¿acaso no suena mejor combinar un par de motosierras con un remo para obtener un utensilio aún más mortífero? Esa es la filosofía de *Dead Rising 2*, que nos permitirá unir los más diversos objetos para conseguir las armas definitivas en esta batalla. En la demo que pudimos probar vimos cómo el protagonista unía una caja de cuchillos con unos guantes de boxeo, un par de palos con una máquina cortacesped, la mano putrefacta de un zombi atada a un cartucho de dinamita... Toda una suerte de combinaciones a cada cual más delirante y efectiva. Para realizarlas tan sólo hará falta entrar en alguno de los talleres dispersos por la ciudad y combinar los objetos. En algunos casos la cosa funcionará, en otros no habrá resultado posible. Las claves las encontraremos en unas cartas que nos dirán cómo combinar los elementos. Podremos comprarlas, encontrarlas en el escenario o incluso descubrirlas al mirar el póster de una peli de acción...





COMBINAR ARMAS SERÁ LA clave para la supervivencia.



YA QUERRÍA EL MISMÍSIMO Rocky Balboa unos guantes de boxeo como estos.

LLEVA LA PROPUESTA DE DEAD RISING UN PASO MÁS ALLÁ, TRATANDO DE CREAR EL JUEGO DE ZOMBIS DEFINITIVO

Por supuesto, la interactividad con el escenario sigue siendo una de las grandes bazas del título. Podemos usar casi cualquier objeto que encontremos como arma, ponernos incluso las prendas más absurdas que hallemos en las tiendas o destruir el mobiliario urbano como si fuera gratis. Al hacer estas cosas iremos aumentando los puntos de prestigio de Chuck que, como si fuera un juego de rol, nos harán aumentar de nivel para conseguir nuevas habilidades y mejoras.

Incluso aprovecha la excusa del escenario para incluir diversos juegos de azar a modo de minijuegos, aunque esto sólo valdrá para aumentar nuestros fondos a la hora de comprar objetos en las tiendas que encontremos.

Se han aumentado el número de zombis en pantalla, el tamaño de los escenarios, la variedad de los objetivos y pulido los pequeños fallos que pudieron lastrar de alguna manera a la primera parte. Todo parece acercar peligrosamente a la perfección al título de Capcom. Incluso el protagonista irradia todo el carisma que le faltaba al bueno de Frank West.

Las implicaciones de estas mejoras se notan directamente en la jugabilidad del título, empezando por la personalidad arrolladora del Chuck Greene, que además de caer mejor, se controla a las mil maravillas y deja atrás los problemas del primer protagonista a la hora de manejar armas de fuego. Tampoco podemos olvidarnos del detalle de que ya no estamos encerrados dentro de un gran centro comercial, sino ante una ciudad completa con las calles infestadas de enemigos. Esto requerirá un uso mucho más intensivo de todo tipo de vehículos (coches, motocicletas, etc...), lo que permitirá que la propuesta jugable sea mucho más variada que la su predecesor.

A esto también deberíamos añadir unos cuantos ases en la manga crea- »



LA SANGRE INUNDARÁ LA pantalla sin pudor alguno.



LA CIUDAD DE LAS Vegas nunca vivió tanto pecado como en DR 2

LA ACCIÓN SE TRASLADA A LA CIUDAD DE LA FORTUNA

CIENTOS DE ZOMBIS SE mostrarán a la vez en pantalla.

» dos específicamente para la ocasión. Uno de los más interesantes es la posibilidad de combinar dos objetos o armas para convertirlos en algo mucho más mortífero y divertido. El otro añadido es un modo multijugador a través de los distintos sistemas de juego online que nos permitirá competir contra cuatro jugadores en las pruebas del show televisivo que sirve como excusa para el inicio de la aventura, 'Terror is Reality'.

AUNQUE LA AGILIDAD DE los enemigos es limitada, conviene andarse con ojo.

Atendiendo al consumidor

Los cambios en el diseño y muchas de las mejoras que se han incluido responden a las quejas de los millones de jugadores que disfrutaron de la primera parte. Es el caso del cambio en el sistema de guardado. En *Dead Rising* se podía salvar únicamente en las habitaciones creadas para tal efecto, obligándonos a jugar en ocasiones durante periodos demasiado prologandos para no perder los avances. Por eso, Blue Castle Games ha aumentado exponencialmente el número de puntos de salvado. Su objetivo es claro, crear el 'Juego de Zombis'.

De los consumidores también se ha sacado la idea de mejorar el nivel de detalle a la hora de cercenar al enemigo. Esto se ve claramente cuando disponemos de un arma cortante, puesto que los tajos sobre los putrefactos cuerpos de los enemigos se harán conforme al movimiento realizado por Chuck. Se trata del intento más audaz de llevarnos al fin del mundo en compañía de millones de zombis (de esos que andan despacio y necesitan morir para resucitar). Toda una montaña rusa de sensaciones que pretende saciar nuestra sed de sangre y vísceras. ■



CHUCK GREENE, UN TIPO duro al que no le gustan las bromas ni los cachorritos tiernos.

Episodio Xbox 360

PUNTO INTERMEDIO

En el pasado X10 celebrado en San Francisco se anunció en exclusiva para Xbox 360 un capítulo descargable de *Dead Rising* titulado *Case Zero*. Se trata de un episodio intermedio que explicará a todos los jugadores los hechos acontecidos desde que Frank West lograra escapar del centro comercial de Wilamette hasta el inicio de *Dead Rising 2*. El protagonista de la historia será, presumiblemente, quien tenía el papel princiap en la primera entrega, aunque Capcom tiene que confirmar los detalles de este prometedor contenido descargable. Llegará al bazar de la consola de Microsoft unos días antes del lanzamiento de Dead Rising 2, el próximo 3 de septiembre. Por tanto, a finales de agosto ya estaremos probando un buen adelanto de lo que puede llegar a ofrecernos esta joya creada por Blue Castle Games.



OFERTA FORMATIVA DE POSGRADOS

Másters Especializados presenciales y On-Line

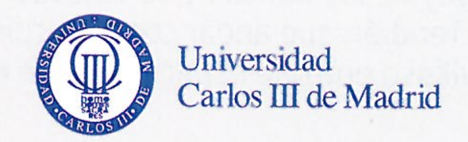
- Principalmente centrado en el Core Business del grupo: la comunicación
- Dirigidos tanto a licenciados como a profesionales en activo
    - Máster Oficial en Periodismo
    - Máster en Comunicación Institucional y Política
    - Máster MARCA en Comunicación y Periodismo Deportivo
    - Máster Telva & Yo Dona en Comunicación de Moda y Belleza

Programas de Desarrollo Profesional

- Formación altamente especializada
- Dirigida a profesionales con amplia experiencia laboral

Para ampliar esta información y conocer los demás programas entra en www.conferenicasyformacion.com







EL MUNDO.es Expansión MARCA ACTUALIDAD ECONÓMICA

DIARIO MEDICO CORREO FARMACÉUTICO EL MUNDO.es Expansión.com MARCA.COM

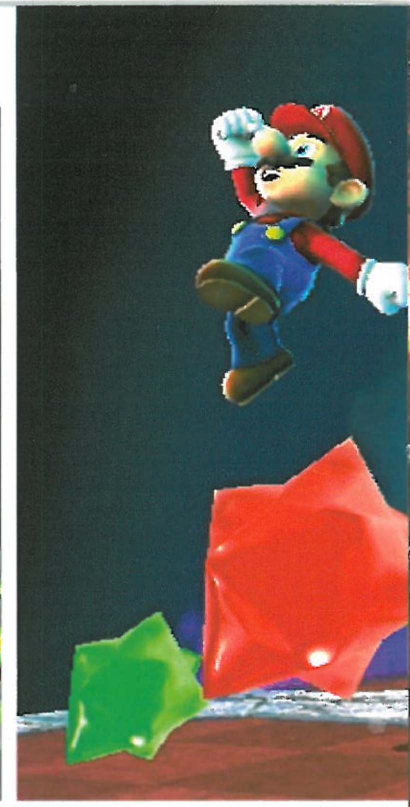
infoconferencias@unidadeditorial.es

conferencias y formación.com | **Tel. 902 99 62 00** 91 443 51 67



Wii SUPER MARIO GALAXY 2





UN SALTO MÁS ALLÁ EN EL UNIVERSO MULTICOLOR

Por ahí vienen el rey de los brincos y su dinosaurio para volver a repartir alegría y vértigo. Tendrán que andar con más cuidado, pero sin dejar de apreciar un maravilloso entorno espacial que se renueva.

El fan de Mario no está acostumbrado a las continuaciones de sus aventuras, menos si son en 3D. Que el año pasado se conociera la vuelta a la Galaxia fue un anuncio emocionante, pues el primer *Super Mario Galaxy* supuso un hito en los juegos de plataformas, con un montón de ideas nuevas -sobre todo, respecto a la gravedad- que merecían ser explotadas. Pero ¿qué hay que pedirle a la segunda parte de una obra maestra? Del clásico "más y mejor" nos quedamos con el "más, y más, y más" que ya ofrecía la versión preview.

Más posibilidades, nuevas galaxias, mayor dificultad, más ideas que no se atrevieron a incluir... de esto parece que irá sobrada la secuela. En los primeros paseos espaciales se nota la desvergüenza con la que se ha montado. Sin rodeos, sin temores, no toca introducir al mundo de *Galaxy*, sino extenderlo e ir a sorprender.

La primera sorpresa vino cuando la maestría que recordábamos manejando el primer juego quedaba algo en ridículo con la cantidad de vidas que perdimos durante la prueba. Los enemigos parecen más tocanarices, los apoyos son menos y las soluciones no son tan evidentes. Es como si el terreno de juego estuviera más preparado para los expertos, para que salgan secuencias de saltos espectaculares en la línea de *New Super Mario Bros*. De hecho, aquí también sonarán aplausos para los 'cracks'.

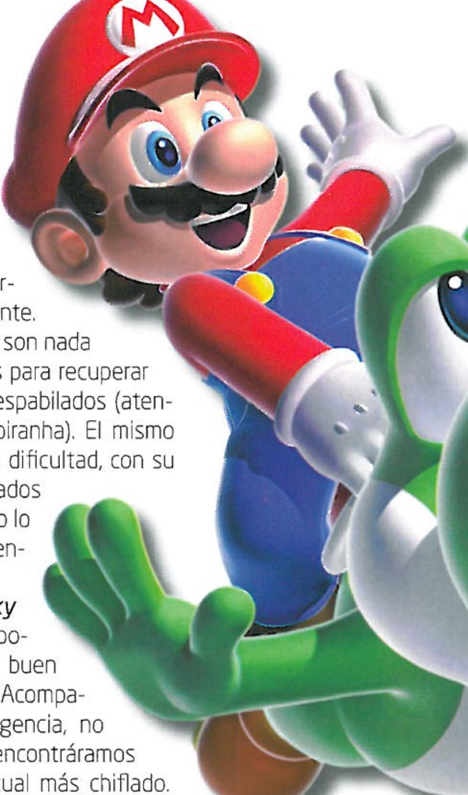
Aquellas zonas boca arriba / bocabajo azules y rosas son ahora un reto de coordinación lioso y exigente. Los jefes de estrella no son nada generosos en monedas para recuperar la vida, y actúan más espabilados (atentos al hijo de la dino-piranha). El mismo Yoshi es un aporte a la dificultad, con su inquietud o sus estados temporales, más cuando lo necesitas obligatoriamente para avanzar.

El nuevo *Mario Galaxy* fracasaría si no supiera poner sobre la mesa otro buen puñado de inventos. Acompañando a la nueva exigencia, no hubo nivel donde no encontráramos elementos nuevos, a cual más chiflado.

No vayas de 'sobrao'

EL PEAJE ESTELAR

Ni tanto ni tan calvo. Es cierto que lo tendrás más crudo para regodearte delante de cada goomba, o para reírte en la cara de los koopa-troopa. Eso no significa que vayas a enfrentarte a un infierno constante. Como novedad, se han incluido puntos intermedios de salvado (pronto nos acostumbramos a ellos) y personajes que venden objetos útiles para la siguiente zona a un módico precio. Por cierto, Yoshi, más chulo que un ocho, puede tocar la bandera negra de un lengüetazo.




AY, LOS BOOS. MUY grandes, sí, pero tan tímidos como siempre...



Más regalo para el ojo
ARTE DESORBITADO

Con algo más de detalle y numerosas escenas de día, vuelve el asombroso despliegue visual de *Super Mario Galaxy*. Elementos como la vegetación o el propio Mario han recibido un cuidado extra. Los diseños excepcionales no pararán, baste como ejemplo el dragón chino multi-ombligo bajo estas líneas, que nos dejó prendados (después acabamos con él).



Super Mario Galaxy 2

Género:
Plataformas
Desarrolladora:
Nintendo EAD Tokyo
Editora:
Nintendo
Fecha de salida:
11 de junio
Jugadores:
1-2
Online:
No revelado
Idioma:
Voces
Textos



Un barco pirata que surgió de un agujero negro delante de nuestras narices. Un taladro que nos permitía atravesar planetas o explorar su corazón. Un enemigo que es una gota de electricidad y se hace charco. Una zona suspendida que cambia las baldosas al agitar el mando (así ya no vale como apoyo aéreo). Un trío de planetoides tan pequeños que mantenían a Mario orbitando alrededor, sin poder aterrizar. Un mundo tan grande que los ítems eran plataformas...

Lo más asombroso es que cada una de las nueve galaxias que hemos podido visitar en *SMG2* nos ha devuelto aquella ilusión de descubrir una en el primero. Una nueva invitación a la fiesta de la imaginación, pero pensada para los que se hartaron alucinando en el espacio hace dos años y medio. Tienes hasta el 11 de junio para prepararte. ■

Cosas que hacer sobre un dino
IT'S-A-ME! YOSHI!!

Sin duda, la mejor forma de introducir nuevas situaciones en los mundos de *Galaxy* es con el dinosaurio y su manejo distintivo. Además de saltar-flotar de otra forma, su lengua atrapa, lanza y traga casi todo mediante el nuevo puntero rojo. Es capaz de desplumar a un Para-goomba o de guardar un Billy-bala para después lanzarlo teledirigido (¡soberbio!), y también se puede usar de látigo para amarrarse a plataformas flotantes. Si se come una fruta azul, se hinchará como un globo que subirá a Mario a plataformas superiores, mientras que la guindilla propulsará al dinosaurio a toda velocidad permitiéndole corretear por paredes verticales. Habrá más transformaciones, y todas conllevan un nuevo tramo de obstáculos puñeteros y un cuidado extra porque Yoshi no salga por patas. Además, quizás tenga importancia en la aún desconocida trama del juego.


¿UN REFRESCANTE HOMENAJE A Mario Sunshine?



NUEVO SISTEMA DE NAVEGACIÓN. Ahí dice 'Mundo', y abajo salen otros tantos...

EL TERRENO ESTÁ MÁS PREPARADO PARA EXPERTOS



360 PS3 PC BLUR

TODA LA ATRACCIÓN QUE ofrece *Blur* está, más allá de las carreras, en los power-ups.

EL 'MARIO KART' DE LOS CREADORES DE PGR

Las carreras callejeras de Blur se disparan hacia un nuevo estadio gracias a la perfecta combinación de power-ups y un multijugador que puede convertir al título en legendario gracias a su diversión.

Dicen sus creadores que *Blur* es un juego de acción y carreras. Sí, posiblemente coches que corren a velocidades extremas por trazados ficticios de ciudades reales (Barcelona, Londres, Los Ángeles y Tokio entre otras) mientras se disputan las posiciones utilizando todo tipo de power-ups puedan definirse como acción y carreras. Hay quien lo ve más como un *Mario Kart* de nueva generación. También vale la analogía. En lugar de setas azules habrá iconos resplandecientes con forma de rayo y en vez de correr sobre una plataforma flotante de hielo, lo harás sobre el asfalto de Tokio y con coches licenciados.

No te esperes un *Project Gotham Racing* en sentido estricto. Aunque Bizarre sean los creadores de aquel, cuando firmaron su contrato con Activision perdieron todos los derechos sobre los títulos que desarrollaron para Xbox 360, que quedaron en manos de Microsoft, por lo que han tenido que hacer todo de nuevo, desde cero. Motor gráfico nuevo, motor de sonido nuevo, física nueva, todos los escenarios, los modelados de los coches... la experiencia la tenían, y las ideas para mejorar lo anterior también, pero *PGR* es mucho *PGR* y, al menos por lo que hemos visto, el nivel visual de *Blur* no alcanza el del mítico juego de carreras urbanas.

Quizá el hecho de que hasta veinte jugadores puedan competir al mismo tiem-

Sube de rango

MEDALLAS A LO MODERN WARFARE 2

Existe un componente de clasificación en las carreras multijugador (online, LAN o a pantalla partida) que hace que cada jugador vaya mejorando su rango y obteniendo más coches o mejoras para estos. El propio equipo de desarrollo no dejó de comentarnos que *Modern Warfare 2* era un gran espejo en el que mirarse para desarrollar un buen sistema de rangos.



EL MULTIJUGADOR SERÁ LA clave del juego al aunar hasta 20 corredores en una partida online o LAN.



LA VARIEDAD DEL CATÁLOGO de vehículos conseguirá sorprenderte.





Blur

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Bizarre Creations**
Editora: **Activision**
Fecha de salida: **28 de mayo**
Jugadores: **1-20**
Online: **Sí**

po sobre el asfalto (y no tan asfalto) de los circuitos de *Blur*, es culpable de que el nivel de detalle de los coches no sea extremo. En realidad vale la pena, por la satisfacción de correr contra otros 19. Hay momentos de auténtico caos, de bajadas en el framerate, incluso notas algo de lag alguna vez (todavía queda tiempo para la versión final), pero es un agradable caos lo que se experimenta.

Power-ups y multijugador

Blur es una combinación de muchos elementos, pero se puede resumir como una serie de carreras de vehículos reales en situaciones extremas que es aderezada con efectos (giros, acelerones, sacudidas, minas, misiles, escudos y reparación instantánea). Si el modo de un jugador recuerda mucho a la serie *PGR* con multitud de eventos muy variados, es el multijugador donde Bizarre ha puesto el foco esta vez. Las modalidades incluyen desde carreras en versión simulación o carreras por equipos, hasta arenas de destrucción. El rumor (y el morbo) está en que Bizarre tenía ganas de hacer que el online funcionase también entre plataformas (PC vs Xbox 360 vs PS3), pero parece que ni a Sony ni a Microsoft les gustó la idea.

Las modificaciones sobre los más de sesenta coches y los elementos de redes sociales (compartir estados con Twitter y Facebook) son meros añadidos para un capítulo que se recordará como la llegada del *Mario Kart HD*. **Blur** ofrece mucho más que aquel a los jugadores de Nintendo porque la cantidad de modos es una auténtica locura y las posibilidades llegan, incluso, a un modo a pantalla partida que ya no aparece ya en la mayoría de los juegos de coches. Un ritmo frenético, la sensación de enfrentarte a un reto constante y un buen multijugador hacen que este primer vistazo haya valido la pena. ■



Pildoritas

CÁPSULAS QUE TE AYUDAN A SER MEJOR

Las carreras de *Blur* están marcadas por los power-ups, que irán modificando temporalmente a los coches. De arriba a abajo y de izquierda a derecha: Impacto lateral, Misil triple, Mina, Turbo, Reparación, Escudo, Rayo paralizante y Misil dirigido.


BARGE

BOLT
MINE

NITRO

REPAIR

SHIELD
SHOCK
SHUNT

BLUR SE RECORDARÁ COMO LA LLEGADA DEL ESTILO DE MARIO KART A LA ALTA DEFINICIÓN EN LOS JUEGOS DE CARRERAS



RESULTARÁN CLAVES LOS PRIMEROS 10 o 20 segundos de cada carrera para posicionarse.



CON TODO LO FANTÁSTICO que pueda parecer el juego, hay más de 60 coches licenciados... y con daños.

360 PS3 PC HUNTED: THE DEMON'S FORGE

¿POR QUÉ MATAR SOLO SI TE PUEDEN ACOMPAÑAR?

Viajamos a Munich para ver que Bethesda está metida en *Hunted: The Demon's Forge*, un juego de acción de ambientación fantástica y medieval con una gran base cooperativa.

Por el aspecto igual te parece un juego de rol, pero no lo es. En términos jugables y aunque parezca esperpéntico, se aproxima mucho más a un *Army of Two* que a cualquier obra tradicional de Bethesda.

La base de *Hunted: TDF* es principalmente coopertiva y siempre estarán presentes los dos protas, Elara y Caddoc, ambos controlables y con habilidades diferenciadas que tendremos que alternar en fundión de las necesidades. También tiene influencias de shooter en tercera persona a lo *Gears of War*, con sus coberturas y su mirilla cuando disparas con el arco. El último elemento que hay que sumar es la mecánica de hack'n slash que le aproxima a un *God of War*: buscas el contacto, te defiendes con el escudo, zurras con tus armas.



EL MOTOR GRÁFICO DE HUNTED ES EL VERSÁTIL UNREAL ENGINE 3

Evolucionando a los personajes

TÍPICO DE LOS HACK'N SLASH

El sistema de evolución de los personajes es uno de los elementos que más definen a *Hunted* como un juego de acción y más le alejan del rol. Por el mapa podremos encontrar cristales (dentro de vasijas que podemos romper, por ejemplo) que serán la moneda con la que pagarle al vendedor de turno que aparecerá de vez en cuando en algunos puntos del mapa. Se trata de un fantasma llamado Seraphine. Podrás comprar armas y nuevas habilidades, pero no armaduras.

Quién está detrás del juego

INXILE Y BETHESDA

De Bethesda no hace falta decir nada. Pero el equipo de desarrollo que está detrás del juego es inXile Entertainment. Fundado en 2003, su primer juego importante fue un remake de *The Bard's Tale* lanzado en 2004. Su fundador sí puede que te suene, es Brian Fargo. En los 80 fundó Interplay Productions, que desarrolló juegos como *Wasteland* o los dos primeros *Fallout*, y que se encargó de la publicación de *Baldur's Gate*, por ejemplo. Para Fargo, con el que pudimos hablar, Hunted es un título "basado en los videojuegos de rol occidental clásicos -los dungeon crawl- pero con una jugabilidad adaptada a lo que se hace hoy en día".



LA MAGIA ES IMPORTANTE también, y Elara es muy buena con ella.

SIGUIENDO LOS CÁNONES DE la generación, para curarte basta con que te cubras un rato.







Hunted: The Demon's Forge

Género: **Acción**
Desarrolladora: **inXile Entertainment**
Editora: **Bethesda Softworks**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **No revelado**





SE PODRÁ INTERACTUAR CON el entorno: lanzar bloques, acercar flechas al fuego para hacerlas incendiarias...

COMBINAR LAS HABILIDADES DE LOS PROTAGONISTAS SERÁ FUNDAMENTAL

Lo que pudimos ver

La versión alfa que Bethesda e inXile Enternainment nos enseñaron en Munich presentaba un aspecto espectacular para el prematuro estado de gestación en el que se encuentra *Hunted*. En ella, los dos protagonistas llegaban de noche a una ciudad fantasma en la que, en cuestión de segundos, numerosos orcos, o lo que sean, les asaltaban.

Durante los 45 minutos que duró la presentación, la batalla continuó por mazmorras de inspiriación rolera bastante abiertas que favorecían el componente shooter. Sin embargo, también se hacía muy necesaria la utilización de magias y de ataques cuerpo a cuerpo. Algunos de ellos terminaban con un sangriento y espectacular fatality mediante QTE.

Y para terminar, una batalla contra un jefe que evidenció el gran protagonismo que los desarrolladores están dando al cooperativo. Elara con el arco, Caddoc en primera línea, ambos debilitando lo suficiente al mastodonte como para que Caddoc le agarrase de los cuernos mientras Elara le clavaba en la distancia una flecha mortal en plena frente. Un muy buen final de nivel para un juego que pinta bien. ■

Habilidades diferenciadas

LA BELLA Y EL BESTIA

Elara y Caddoc no tienen nada que ver. Tal y como revela su aspecto, la guapa elfa rubia es ágil y veloz, más débil cuerpo a cuerpo y menos resistente pero con una puntería y una capacidad mágica brutal. Caddoc, sin embargo, es mucho más útil en la lucha con escudo y espada. Se defiende mejor y sus golpes son más duros, pero su ballesta no llega tan lejos y es más débil con su magia. Siempre controlaremos a uno de los dos, y podremos cambiar en los checkpoints. Cada escenario es más apropiado para uno u otro, aunque con frecuencia deberán asociarse, sobre todo en los puzles.

360 PS3 SUPER STREET FIGHTER IV

CAPCOM MEJORA EL JUEGO DE LUCHA PERFECTO

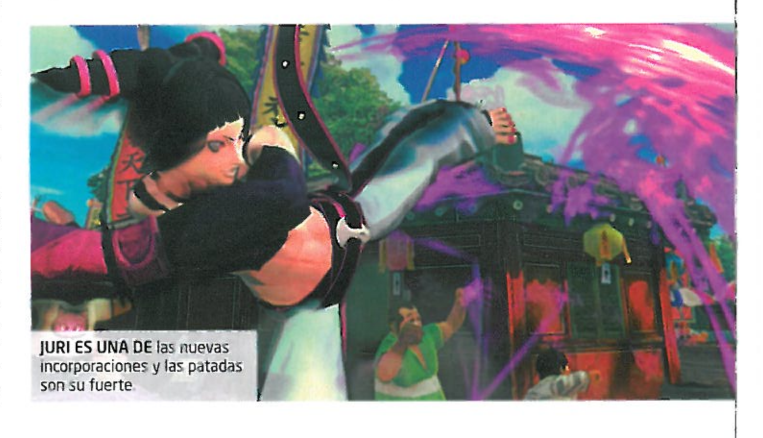
Como en los viejos tiempos, Capcom aprovecha la base jugable y argumental de su último *Street Fighter* para darle una nueva vuelta de tuerca a la saga.

Tras el declive de la lucha bidimensional y el auge de las 3D, pocos podíamos imaginar que *Street Fighter* pudiera regresar con tanta fuerza... y menos que volviera a tener la fama de antaño, capaz de devolver la saga al mercado en poco más de un año tras su última aparición.

Siguiendo una práctica habitual en los años noventa, Capcom ha tomado como base su genial *Street Fighter IV* y lo ha mejorado hasta límites insospechados, en muchos casos siguiendo las sugerencias de los fans de la saga, incluyendo todo tipo de novedades en forma de movimientos y luchadores. Por difícil que parezca, *SFIV* tenía algún que otro elemento por pulir, algo que sus programadores han hecho en esta versión. Todo se ha mejorado en ***Super Street Fighter IV,*** desde la secuencia de introducción hasta las melodías de los menús, pasando por el obligado equilibrado entre personajes. Ahora, cada luchador tendrá dos Super Combos seleccionables (al elegir personaje, como en *SFIII*), se han modificado muchas de las prioridades de los movimientos (por ejemplo, Guile es mucho más efectivo con casi todos sus golpes) y se han añadido nuevos golpes y modificadores (el shoryuken de Ryu golpea dos veces). Eso sí, las novedades más importantes de ***SSFIV*** llegarán en forma de nuevos luchadores.

Diez nuevos personajes

Siguiendo las peticiones de los fans de la saga, los desarrolladores de *SFIV* han jun-



JURI ES UNA DE las nuevas incorporaciones y las patadas son su fuerte.





Novedades para dar y tomar

VIEJOS CONOCIDOS, NUEVOS GOLPES

No cabe duda de que la mayor novedad de *Super Street Fighter IV* es la inclusión de nuevos personajes, salidos de la serie *Alpha*, de *Super Street Fighter II* y hasta de *Third Strike*, pero no serán las únicas novedades, ni mucho menos. Junto a las nuevas incorporaciones, y siempre siguiendo las sugerencias con las que los fans han bombardeado a Capcom desde la aparición del *Street Fighter IV* original, *SSFIV* incluye elementos como un mayor equilibrio entre personajes (como si antes no estuviera suficientemente equilibrado), cambios en muchos de los movimientos (por ejemplo, el shoryuken fuerte de Ryu golpea dos veces), nuevos golpes y la posibilidad de seleccionar entre dos Ultras posibles al seleccionar a nuestro personaje.
Según sus creadores, el diseño de T. Hawk y DeeJay había comenzado antes del lanzamiento del *Street Fighter IV* original, pero todos los demás personajes fueron incluídos siguiendo las sugerencias de los fans de la saga. Junto a los dos personajes mencionados, que completan el elenco aparecido en *Super Street Fighter II* (allá por 1993), también estarán Guy, Cody y Adon, salidos de *Final Fight* y del primer *Street Fighter* (aunque posteriormente coincidieron en la serie *Alpha*), y tres representantes de la anterior entrega de la saga, *Street Fighter III*: Ibuki, Dudley y Makoto. El turco Hakan, una especie de Zangief 'engrasado' e igual de bestia que el ruso, y la koreana Juri, que usa casi exclusivamente patadas, completan la oferta.





Super Street Fighter IV

Género: **Beat'em-up**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Fecha de Salida: **27 de abril**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos





Nuevos modos de juego

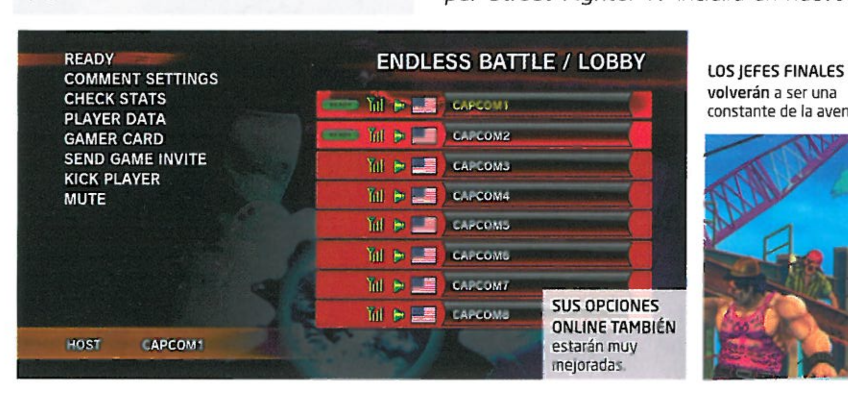
OPCIONES ONLINE Y FASES DE BONUS

Junto a la inclusión de nuevos personajes y el equilibrado de su jugabilidad, *Super Street Fighter IV* aportará otras novedades importantes al *SFIV* original. Por un lado, recuperará las míticas fases de bonus de los barriles y el coche de *Street Fighter II*. Por otro, aumentará el número de modos de juego online disponibles, con opciones como Endless Battle (un 'rey de la montaña'), Replay Channel (donde podremos ver los mejores combates y grabar los nuestros) y un Team Battle para nada menos que ocho jugadores.

tado a un total de diez nuevos luchadores, ocho de ellos conocidos, salidos de títulos como la saga *Alpha* o *Street Fighter III*. Juri y Hakan, las nuevas incorporaciones, se unen a personajes ya conocidos de anteriores entregas como Cody, Guy, Adon o Dudley en un juego que ya de por sí tenía una cantidad de luchadores considerable.

La jugabilidad no es lo único que Capcom ha mejorado del juego, ya que se han incluído detalles visuales como una nueva intro y nuevos escenarios, incluyendo los míticos niveles de bonus de *Street Fighter II*, así como algún que otro nuevo elemento en sus posibilidades online. *Super Street Fighter IV* incluirá un nuevo modo Team Battle para ocho jugadores, una opción para grabar y ver repeticiones de los mejores combates y la modalidad Endless Battle, una especie de 'rey de la montaña' trasladado al universo *Street Fighter*.

Teniendo en cuenta lo que Capcom nos está preparando, no sabemos como todavía hay gente que sigue pensando que es demasiado pronto para un nuevo *Street Fighter*, cuando además su precio no superará los 40 euros. ■



SUS OPCIONES ONLINE TAMBIÉN estarán muy mejoradas.



LOS JEFES FINALES volverán a ser una constante de la aventura.



360 PS3 NAUGHTY BEAR

LLEGA UN OSO NADA AMOROSO

A partir de ahora abrazar a un tierno osito de peluche nunca volverá a ser lo mismo...

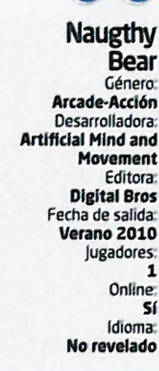
Cuando intentamos visualizar un videojuego con osos de peluche como protagonistas lo último que nos imaginamos es algo como lo que Artificial Mind and Movement se trae entre manos.

Se trata de un arcade ágil y lleno de posibilidades en el que nuestro principal objetivo es despeluchar a los enemigos del pobre Naughty. Y es que ser el oso marginado al que nadie quiere debe ser una experiencia estresante. Por eso tendremos que asesinar y aterrorizar a todos aquellos que alguna vez han hecho chanza de nosotros en el papel de este plantígrado parduzco y lleno de remiendos.

Cada misión tendrá un objetivo fijo, generalmente acabar con un oso concreto, pero la manera de alcanzarlo está completamente abierta. Es aquí donde entran en juego las diferentes personalidades de cada oso (y existen más de 300), la aleatoriedad durante los distintos niveles y la amplia variedad de alternativas ante cada situación que se nos presente (usar el escenario para atacar, recurrir a las armas, etc...), siempre con total libertad de movimientos dentro del nivel correspondiente.

Esta variabilidad es la clave del título, puesto que uno de sus pilares principales es la consecución de grandes puntuaciones mediante la concatenación de sustos,





Naugthy Bear

Género: **Arcade-Acción**

Desarrolladora: **Artificial Mind and Movement**

Editora: **Digital Bros**

Fecha de salida: **Verano 2010**

Jugadores: **1**

Online: **Sí**

Idioma: **No revelado**

SON TAN ADORABLES QUE parece mentira que dentro lata un corazón podrido y lleno de odio hacia el pobre Naughty.



EL MULTIPLICADOR NO PARARÁ de subir para mejorar nuestra puntuación si conseguimos evitar los ataques de los enemigos.



NINJAS, MAFIOSOS, PELUSA Y mucha diversión mientras matamos a los enemigos más adorables jamás vistos en un videojuego.

Risas enlatadas

DESPELUCHA CON HUMOR...

El hecho que desencadena la ira de Naughty es la no invitación de éste a una gran fiesta de cumpleaños. Con un punto de partida como éste no es rarp encontrarnos momentos hilarantes y personajes aún más locos. Es el caso del ninja llamado Miyagi (como el maestro de Karate Kid), el SWAT que responde al nombre de Eastwood (un tipo duro donde los haya) o el jefe de policía, Gordon (¿algo que ver con Batman?). Por supuesto, los gags cómicos están a la orden del día y consiguen que estiremos los músculos de la boca en una amplia sonrisa.

bromas, asesinatos, palizas y otras muchas perrerías que se nos permitirá cometer en todo momento.

Esta labor de mejora de marcadores resultaría tediosa si cada vez que probáramos una fase la experiencia no fuera completamente distinta. En A2M han pensado en ello y por eso cada visita a Isla Perfección será distinta a las anteriores, limitando al máximo los eventos preprogramados.

Por eso jugar más de una vez a cada uno de los 28 niveles del título será casi la norma. Además, conforme consigamos mejorar nuestras puntuaciones se desbloquearán más retos, trajes y habilidades para Naughty, etc...

Y para cuando nos cansemos de la aventura en solitario, el modo multijugador nos recibirá con las garras abiertas. Se ha confirmado la existencia de varias modalidades de juego de carácter tanto cooperativo como competitivo, aunque no se ha querido dar más detalles al respecto.

Estaríamos hablando de un juego para adultos si el humor y el buen rollo no se apoderaran de los grandes momentos de este título. Tanto es así que, a pesar de toda la violencia gratuita que presidirá cada nivel, no llegaremos a atisbar una sóla gota de sangre mientras juguemos a este título.

Se trata de una opción diferente, difícil de enmarcar en alguno de los géneros habituales y por ello se hace tremendamente atractiva para todos aquellos jugadores cansados de la avalancha de disparos que vivimos actualmente en la última generación de consolas. Quizá incluso la redención de los canadienses de A2M después del decepcionante *Wet*. Y lo mejor es que nos llegará durante este mismo verano, preparado para demostrarnos que ni los osos amorosos, ni los asquerosos ni los apestosos, molan la mitad que Naughty. ■

UNA PROPUESTA DIFERENTE Y ORIGINAL, DIFÍCIL DE ENMARCAR EN UN SÓLO GÉNERO



EL POBRE OSO VERDE sufría una grave indigestión. El plato de espadas afiladas que había tomado para comer terminó sentándole regular.



¡POBRECITO! ESTE OSO ESTÁ sufriendo. Mejor acabar con su vida...

Wii NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE

VUELTA DE TUERCA AL ANTI-HÉROE

El videojuego japonés ahonda en toda la influencia de la cultura pop y la TV americana sobre el creador y la lleva al extremo en una carrera por ser el mejor asesino del mundo.

De momento, no hay ningún desarrollador que gane a Suda51 a gamberro. Él piensa que sólo se trata de innovación, pero lo cierto es que, cuanto más profundizas en sus creaciones, mayor es el número de matices, referencias y guiños que te encuentras por el camino. También, cuanto más te fijas, más bestialidades ves y una idea más siniestra de la perversa mentalidad del creador japonés se va formando en tu cabeza.



No More Heroes 2: Desperate Struggle sólo es una continuación de su genial juego de acción en tercera persona *No More Heroes*. Aquel, a pesar de no haber hecho unos números especialmente relevantes en cuanto a ventas, se ha ganado un hueco en la historia del videojuego. Juego de culto o no, lo cierto es que fans (y prensa) han hecho suficiente presión para que esta nueva entrega no sólo saliese adelante, sino que lo hiciera tal y como los jugadores querían que fuese.

El propio Goichi Suda asegura que muchas de las cosas que estaban en el primer juego y en esta entrega no aparecen son estrictamente por petición de los fans. Nunca pensamos que el clamor popular podría mover montañas de esta manera, al menos no este tipo de montañas. Por ejemplo, toda la parte de exploración de la ciudad a lo *GTA* que podíamos hacer con Travis sobre Santa Destroy ha desaparecido. En su lugar: un minimapa que indica cuáles son las zonas calientes de la ciudad y sobre el que iremos desplazándonos para activar una u otra misión. Sencillo, eficaz y directo. Como las misiones secundarias que han pasado a ser, en su mayor parte, minijuegos al estilo 8 bits.

Casi todo en *No More Heroes 2* es así. Digamos que responde a los instintos más básicos y primigenios del ser humano. Sobre todo si en la mente de ese ser humano habita un adolescente. Peleas, lencería negra, sables láser, música de ascensor, videojuegos, gatos, una habitación desor-



TRAVIS VUELVE A SER el protagonista y vuelve a querer ser el mejor asesino del mundo.

Wii

No More Heroes 2: Desperate Struggle

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Grasshopper Manufacture**
Editora: **Rising Star Games/ Namco Bandai**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Voces** **Textos**

LAS BARBARIDADES Y EL humor irracional se mantienen



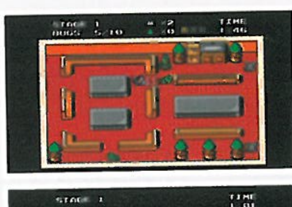
denada en un motel, una moto enorme y ruidosa... todo esto sirve para ir conformando el escenario de excesos y con aire de revista Bravo sobre el que actuará Travis, que vuelve a ser protagonista. Un Travis que, como dice el propio Suda, es mucho más maduro... al menos todo lo maduro que un joven candidato a ser el mejor asesino del mundo puede llegar a ser.

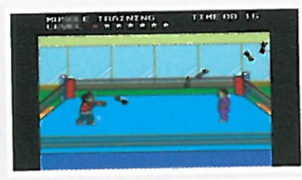
Por que sí, la historia, que ya era una buena excusa para justificar los combates del primer juego, vuelve a ser prácticamente la misma: una carrera por alcanzar el primer puesto de un supuesto ranking de asesinos. El premio, más allá del honor, el voluptuoso cuerpo de Sylvia Cristel, la rubia descamisada que irá empapando de dulces frases con acento francés toda la historia.

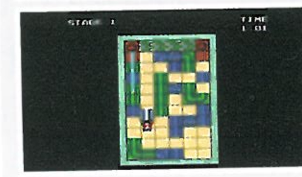
Pero lejos de la locura general del juego y de la historia, hay que destacar lo que ha cambiado respecto a la primera parte, el sistema de combate. Ése ha sido el foco de los desarrolladores durante este tiempo. La intención, hacerlo mucho más orientado a la acción y que la cantidad de combos, movimientos y golpes finales se multiplicase.

La avalancha de buenas notas cosechadas en territorio USA sólo reflejan que la licencia ha madurado, que Travis ha calado en el público y que Suda sabe como satisfacer al público... al menos al occidental. ■

MUCHOS DE LOS CAMBIOS EN LA SECUELA HAN SIDO PETICIONES DE LOS FANS









Jugando en un juego

SI FUERA UN ANIMAL...

Por hablar de añadidos, comentaremos el 'modo tigre' que, como un power-up en los momentos de éxtasis cuando luchamos, hace que nuestro hombre sencillamente se convierta en un tigre y se zampe a los enemigos a bocados. No te emociones porque es un modo al que sólo llegarás por azar después de que te salgan tres figuras iguales en el jackpot que aparece sobreimpresionado cada vez que te cargas a un enemigo. Sí, juego sobre juego y juegos dentro de juegos.

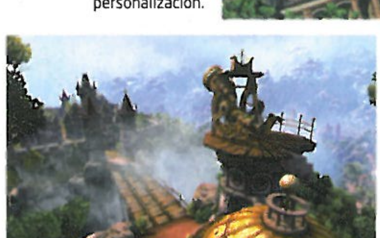


The Settler 7: El Camino del Reino

Género: **RTS**
Desarrolladora: **Blue Byte**
Editora: **Ubisoft**
Jugadores: **No revelado**
Online: **SÍ**
Idioma:
Voces
Textos

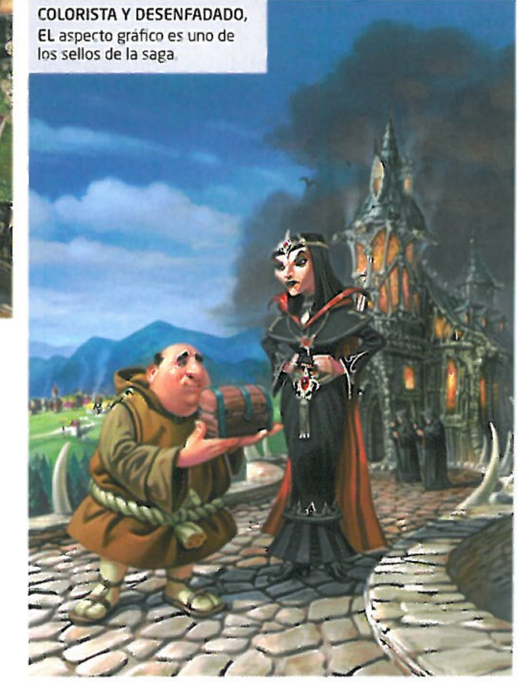
PC THE SETTLERS 7: EL CAMINO DEL REINO







EL EDITOR DE NIVELES o decidir cómo queremos nuestro castillo aumenta las opciones de personalización.



COLORISTA Y DESENFADADO, EL aspecto gráfico es uno de los sellos de la saga.

TRES MANERAS DE CONTROLAR EL REINO

Comercio, investigación y potencia militar; los tres polos del nuevo The Settlers que, no obstante, sigue siendo un RTS 'civilizado'.

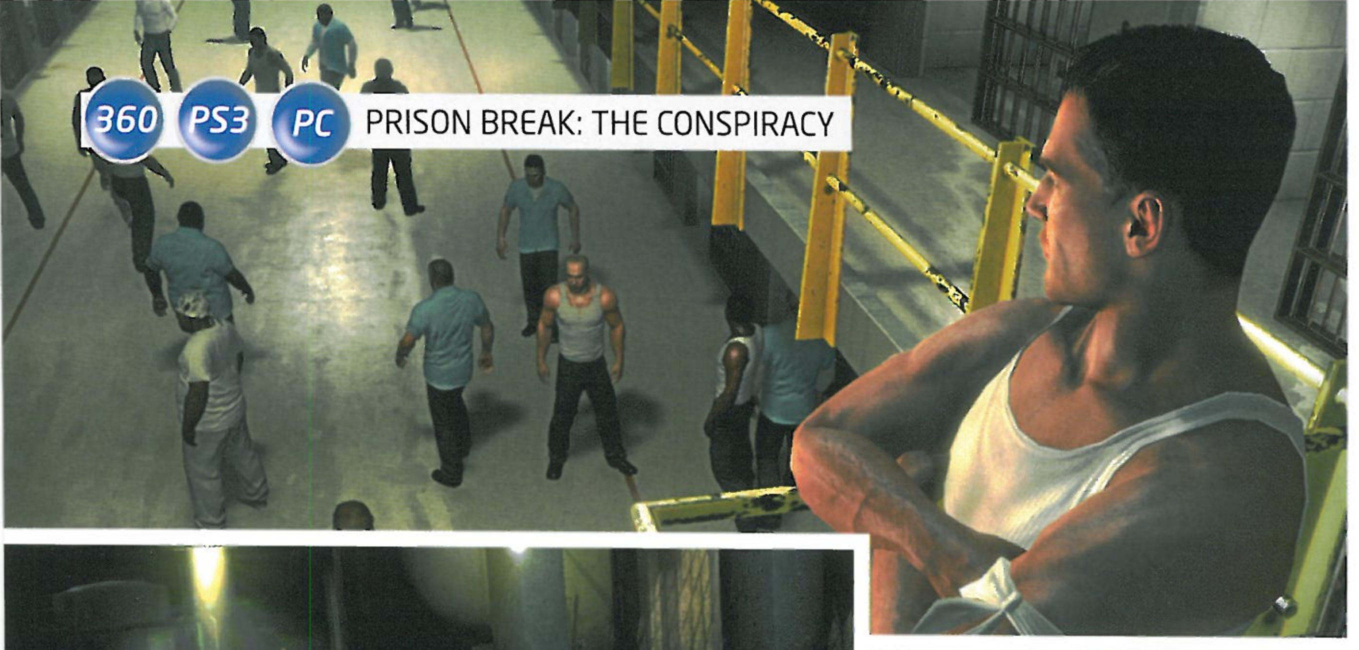
Quizá se pasaron con la última entrega. Con la intención de acercar la saga a un mayor público, los elementos de gestión de *The Settlers: Construye tu Imperio*, se vieron muy limitados, lo que suscitó grandes críticas entre algunos aficionados.

Pero ahora parece que han conseguido un equilibrio. La séptima parte de ***The Settlers*** sigue siendo un RTS más civil que militar en el que cobra de nuevo más peso la gestión económica. Ahora tendremos que planificar de manera más sesuda tanto la investigación como el comercio para que la ciudad progrese.

Pero, además, se ha añadido algo más de profundidad en el apartado bélico. Tendremos más control sobre la producción de unidades y la táctica militar, aunque hay que tener en cuenta que no estamos ante un videojuego de estrategia de guerra, y por tanto esta parte de la jugabilidad es mucho más sencilla, con un mapa dividido en sectores que atacar o defender.

Sin embargo, el principal añadido es el sistema de victoria, que consiste en lograr una serie de puntos en tres apartados: comercial, científico y militar. Que no te gusta guerrear, pues ahora es posible alcanzar la victoria sin matar a un sólo soldado rival ya sea la IA o un amigo en el modo multijugador. Se está poniendo mucho empeño en este último apartado, que contará con la posibilidad de elegir los requisitos de victoria que más nos gusten entre un sinfín de posibilidades. ■

PARECE QUE SE ACERCA AL EQUILIBRIO EN LA GESTIÓN ECONÓMICA: SESUDA PERO ACCESIBLE A MEDIO PLAZO







Prison Break: The Conspiracy

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Zootfly**
Editora: **Koch Media**
Fecha de salida: **26 de Marzo 2010**
Jugadores: **1**
Idioma:
Voces
Textos



LOS MEJORES MOMENTOS DE la serie aparecerán en el juego.



TOM PAXTON SERÁ EL personaje principal de esta adaptación. ¿Un testigo mudo de los hechos?

TRAS LAS REJAS DE FOX RIVER

Una de las grandes sorpresas televisivas de los últimos años se transforma por fin en videojuego a pesar de haber muerto ya para la caja tonta.

En la primera temporada de 'Prison Break' Michael Scofield se marcaba el objetivo de sacar a su hermano de una cárcel de máxima seguridad llamada Fox River. Tras esta premisa se escondían mil y una historias que se han ido desgranando en las tres temporadas siguientes de 'Prison Break'.

Ahora podremos vivir desde dentro todos los avatares de estos héroes dentro de los muros de dicha penitenciaria. Lo veremos a través de los ojos de Tom Paxton, un agente de la Compañía que se ha infiltrado en la cárcel para seguir de cerca a Scofield y Burrows. Este personaje se integrará en la trama e interactuará con todos los personajes y escenarios de esta primera temporada de la serie.

La propuesta jugable está a medio camino entre la acción (con momentos al más puro estilo beat´em up) y el sigilo, aunque quedando lejos de los referentes en sus respectivos géneros pero sin caer en la mediocridad absoluta de este tipo de lanzamientos.

Es, sin lugar a dudas, la ocasión perfecta para revivir aquella gloriosa primera temporada y recordar cómo consiguió engancharnos a la televisión durante tanto tiempo, solo que esta vez tendremos un papel de lujo y una perspectiva distinta en medio de la complicada trama de la serie. ■

Prison Break

LA HISTORIA DE UN ÉXITO

En 2005, esta serie de televisión irrumpió con fuerza en la Estados Unidos. Su argumento giraba en torno a una fuga imposible de una cárcel de alta seguridad. Su éxito fue tal que consiguió traspasar las fronteras llegando incluso a emitirse en nuestro país a través de La Sexta. Durante las cuatro temporadas que duró en antena consiguió ganar múltiples premios y nominaciones, catapultando a la fama a algunos de los actores principales. Es el caso de Wentworth Miller encarnando a Michael Scofield y de Dominic Purcell como su hermano, Lincoln Burrows.

LOS HERMANOS PROTAGONISTAS COMPARTIENDO escena en pleno motín.



> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento

PS3 YAKUZA 3

ATRAPADO POR SU PASADO

El culebrón mafioso de SEGA continúa al fin en Europa, un año después de su aparición en Japón y con un Kazuma Kiryu que tendrá que volver a la mala vida.

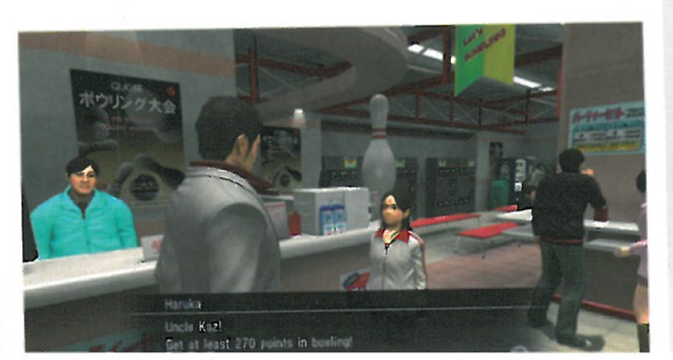


Tras innumerables peticiones a SEGA, la saga protagonizada por 'El Dragón de Dojima' llega al fin a nuestro país en su primera versión (en Europa, claro). ***Yakuza 3*** vuelve a ponernos en la piel de Kazuma Kiryu en una aventura a medio camino entre Kamuracho y Okinawa, con un protagonista ex-Yakuza metido a propietario de un orfanato, al que no tardará en volverle a atrapar su oscuro pasado.

Al igual que las dos primeras entregas de la saga, el título es un popurrí de géneros en el que el argumento se convierte en el elemento más importante. Por si no has tenido la suerte de disfrutar de las dos primeras partes de *Yakuza*, SEGA ha incluído dos extensos resúmenes, uno para cada juego, que pondrán al día a cualquier jugador con ganas de mafia nipona pero sin PS3 compatible con juegos para PlayStation 2. Si tuviéramos que encasillar a ***Yakuza 3*** en un género, sería claramente un RPG, incluso teniendo en cuenta las innumerables escenas de acción con las que cuenta, durante las que nos enfrentaremos a uno o más enemigos en tiempo real. La exploración, la búsqueda de objetos y las conversaciones con todo tipo de personajes son lo más importante del juego, junto a las escenas que van desgranando su argumento, por supuesto. Lo que al principio parece un beat'em-up acaba siendo un RPG de lo más completo en el que cada decisión tendrá importancia y cuyo desarrollo ofrece al jugador una gran libertad de acción... hasta el punto de, por ejemplo, encontrar un gusano y utilizarlo como cebo en una caña, para pescar en las playas de Okinawa.

EL ARGUMENTO ES EL PUNTO FUERTE Y NOS PONDRÁ EN LA PIEL DE KAZUMA KIRYU

Como hemos mencionado, el componente beat'em-up es más que notable, sobre todo si tenemos en cuenta que el productor de ***Yakuza 3*** también participó en el desarrollo de la saga *Virtua Fighter*. Si lo que te gusta son los golpes, tienes algunos de »






Yakuza 3

Género: **RPG**
Desarrolladora: **SEGA**
Editora: **SEGA**
Precio: **59,95€ (PS3)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.2	8.9	8.7	8.8

Nota final



8.7

La opinión

SI TE GUSTAN los RPG's japoneses, la estética nipona y te gustaría pasar un tiempo en el país nipón, te encantará *Yakuza 3*. Pero si lo que estás buscando es una especie de *GTA* para poder sembrar el caos en las calles de Japón, olvídate.



Por Lázaro Fdez.

Interferencias


VIRTUA FIGHTER 5



BLACK RAIN


SHENMUE II

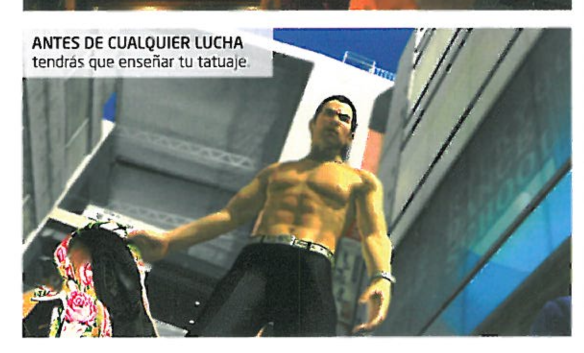
» los movimientos más espeluznantes y crudos que hemos visto en un juego... y, para rizar el rizo, en un determinado punto de la aventura podremos participar en combates clandestinos con el objetivo de ganar dinero y experiencia. Esa es otra; también podemos evolucionar las características de Kazuma en la forma que queramos. Además, con la ayuda del nuevo modo en primera persona y de la cámara del teléfono móvil de Kazuma, podrás aprender nuevos movimientos Heat Action durante la aventura. Y si la lucha no es lo tuyo, además de las misiones principales podrás realizar otras misiones secundarias de Hitman o asesino a sueldo, a lo largo de los 12 capítulos de los que consta el título.

Si vamos al aspecto gráfico, SEGA ha conseguido representar una versión virtual de Kabukicho (que en el juego se llama Kamuracho) y una zona indeterminada de Okinawa (que se asemeja a Naha) con un nivel de detalle impresionante: las calles están repletas de gente, hay carteles de neón y comercios por todas partes... y lo mejor de todo es que la gran mayoría de las tiendas existen en la vida real y en algunas incluso podremos entrar a comprar.

Como hemos mencionado, ***Yakuza 3*** es un juego japonés, que se desarrolla en tierras japonesas... ¡y que está en japonés! Aunque siempre se pueden activar los subtítulos en inglés. Por un lado, nos parece una buena decisión el haber dejado las voces intactas que, por cierto, pertenecen a actores que también han prestado su imagen al juego. Pero, por otro lado, no nos parece bien que su traducción sea únicamente al idioma inglés. Y puestos a sacarle defectos, es posible que el jugador más 'occidental' no le vea la gracia a ir dando tumbos por calles desconocidas mientras escucha frases absurdas de los transeúntes, de camino a uno de los objetivos principales del juego.

Habiendo gente que es capaz de decir que *Final Fantasy XIII* es lineal y aburrido, me temo que ***Yakuza 3*** no se salvará de comentarios similares, sobre todo porque hay muchos que esperan un *GTA* de SEGA que se desarrolla en Japón. ■

KAZUMA KIRYU TENDRÁ QUE volver a la mala vida después de regentar un orfanato.


ANTES DE CUALQUIER LUCHA tendrás que enseñar tu tatuaje.

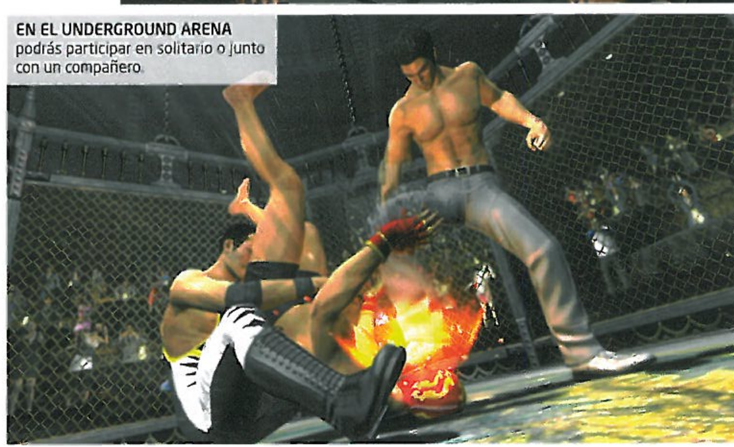
Nuevo motor gráfico

REALISTA AL MÁXIMO

Uno de los objetivos de SEGA a la hora de crear *Yakuza 3* ha sido el de representar zonas de Japón que fueran fácilmente reconocibles (no olvidemos que el juego ni siquiera iba a ser lanzado en occidente). Muchas de las tiendas que aparecen son reales, así como algunas marcas y carteles publicitarios, y pertenecen a la zona de Kabukicho (cuando exploras Kamuracho) y a la zona costera de Naha (cuando estás en Okinawa). Y aunque el motor gráfico utilizado por SEGA no es nada del otro mundo (también hay que tener en cuenta que el juego salió hace un año en Japón y que por tanto ya está un poco desfasado), para darle credibilidad a los personajes no sólo han contratado a buenos actores de doblaje (que podremos apreciar en todo su esplendor, ya que el juego está en japonés), sino que además han escaneado su aspecto para representar a los personajes en el juego.


EL SALTO GRÁFICO CON respecto a anteriores entregas es notable.




EN EL UNDERGROUND ARENA podrás participar en solitario o junto con un compañero.





P7P55D-E Series

Diseñadas para rendir

Disfruta de lo último en rendimiento con Hybrid Technology. Diseñada en nuestros avanzados laboratorios, esta tecnología ofrece una optimización de recursos y eficiencia superior. El Hybrid Processor ajusta automáticamente la velocidad de la CPU y lleva el rendimiento al siguiente nivel. Para una mejor eficiencia y disipación de temperatura, Hybrid Phase combina Xtreme Phase y T.Probe, monitorizando y ajustando dinámicamente la temperatura y fase de los componentes. Hybrid OS también incluye ASUS Express Gate, para un acceso a internet mucho más rápido y sin necesidad de cargar el Sistema Operativo. Las series ASUS P7P55D-E son las primeras placas base en soportar USB 3.0 y SerialATA 6 GB.



Soporta Intel® Core i7
Intel® Core i5
Intel® P55 Express Chipset
Dual channel DDR3 2133 (O.C.) Max. 16GB
3 x PCI Express 2.0 x 16 slots
Soporta USB 3.0
Soporta SATA 6.0 GB/s







Nº1 en Rendimiento, Seguridad y Fiabilidad

KRATOS DESATA DE NUEVO LA FURIA DE LOS TITANES

El tercer capítulo de la saga de Kratos llega al fin a PlayStation 3, donde muestra un entorno gráfico impecable y una jugabilidad a prueba de bombas.

Nos temíamos lo peor; primero fue David Jaffe, el creador original de la saga, el que abandonó Santa Monica Studios antes de completar la segunda entrega de *God of War*, aún así, el resultado no pudo ser mejor. Su sustituto, Cory Barlog, hizo lo mismo tras los primeros seis meses de desarrollo de ***God of War 3***, dejando a Stig Asmussen como director del proyecto. Sobre el resultado, sólo podemos decir que, si hay una cuarta entrega del juego, esperamos que Asmussen también deje el estudio durante el desarrollo... quizá ése sea el truco para crear los mejores juegos de la historia.

No podemos andarnos con rodeos: ***God of War III*** es lo más espectacular que hemos visto en consola alguna; en lo que respecta a la jugabilidad, evoluciona ligeramente el concepto de las anteriores entregas (suficiente para estar a años luz de sus más directos competidores, como *Dante's Inferno*), pero cuenta con una puesta en escena y una calidad gráfica y artística que rayan en la perfección.

La fórmula del éxito

Viendo cómo multitud de títulos de la competencia han intentado repetidamente imitar la fórmula que hizo grande a las

Los elementos del juego pertenecen a la mitología

UN ARGUMENTO YA INVENTADO

Aunque Santa Monica Studios ha dado un toque muy personal (y mucho más violento, todo hay que decirlo) a todos los elementos del juego salidos de la mitología griega, es importante tener en cuenta que muchos de los personajes que aparecen en el juego y su situación (Hefesto, Pandora, Hades, Hermes, etc) ya eran descritos tal y como aparecen en *God of War III* hace miles de años. Aunque la mayoría no eran tan violentos o no tenían ese aspecto amenazador en la mitología griega, en la que Kratos es la personificación de la fuerza y el poder, hijo del titán Palas y de Estigia.








>COMBINA A LA perfección varios géneros.
>SU MOTOR GRÁFICO es el más espectacular que hemos visto en PS3.

⇅ Arriba y abajo

>SI ERES DE estómago débil, algunas de las escenas del juego pueden llegar a herir considerablemente tu sensibilidad.

Los enfrentamientos más espectaculares

JEFAZOS TITÁNICOS

Como ocurría en las dos anteriores entregas, los enfrentamientos contra los jefes en *God of War III* son lo más espectacular del juego. Cada uno de estos enfrentamientos te llevará a moverte por diferentes zonas del mapa, a aprender las rutinas de ataque de tu enemigo, a atacar con diferentes combos y armas y, al final, a realizar diferentes combinaciones de botones (los clásicos Quick Time Events), para acabar definitivamente con el enemigo. Y cuando decimos definitivamente, también decimos de la forma más cruel, violenta y sanguinaria que hemos visto en un juego desde hace mucho tiempo. Si eres fácilmente impresionable, algunas escenas de *God of War III* podrían herir gravemente tu sensibilidad; no daremos detalles, pero aseguramos que no hemos visto un título tan gore en años.

LA CRUDEZA Y VIOLENCIA DE ALGUNAS ESCENAS PODRÍA HERIR LA SENSIBILIDAD DE LOS JUGADORES CON ESTÓMAGO DÉBIL


AHORA PODRÁS COMBINAR TUS diferentes armas a placer.


LOS ENEMIGOS MÁS GRANDES requieren ataques QTE.

dos primeras entregas sin el mismo éxito, no es de extrañar que Santa Monica Studios se haya aferrado a su original sistema de juego, que mezcla en justa medida beat'em-up, puzles, exploración y plataformas como ningún otro título.

Eso sí, aunque las mejoras visuales con respecto a las entregas para PS2 resultan mucho más que notables, se han añadido una buena cantidad de elementos, ítems, armas y posibilidades al concepto original de *God of War*. Kratos conserva gran parte de los objetos conseguidos en la segunda entrega de la saga, como las alas de Ícaro, pero encontrará otros nuevos como los Cestus de Nemea, el Látigo de Némesis que Hefesto le confeccionará en su fragua, las botas de Hermes, la cabeza de Helios... Entre las novedades encontraremos la posibilidad de crear diferentes combos golpeando cada vez con un arma diferente o la de correr por paredes específicas con las botas de Hermes, pero lo que hace grande a ***God of War III*** es su ritmo de juego, la variedad de situaciones y, por supuesto, los inmensos jefazos que aparecen.

El juego más espectacular de PS3

En los últimos meses hemos visto juegos de lo más vistoso en PlayStation 3; *Uncharted 2, Assassin's Creed II, Modern Warfare 2*... Pues nada de esto puede compararse a la tremenda calidad visual de ***God of War III***. Y os aseguramos que ni nos dejamos llevar por el hype ni exageramos en absoluto. Cada escenario del juego ha sido cuidado al detalle, no hay ni una sola textura poco detallada, todo está repleto de efectos gráficos, muchos de los entornos son gigantescos, su frame rate es de »



PS3



God of War III

Género: **Aventura/ Beat'em-up**
Desarrolladora: **Santa Monica Studios**
Editora: **Sony C. E.**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.7	9.5

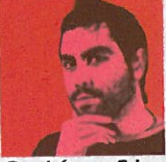
Jugabilidad	Adicción
9.6	9.4

Nota final



La opinión

LA SAGA SIGUE fiel a sus orígenes y aprovecha el hardware de PlayStation 3 como ningún otro título lo había hecho hasta ahora. Jugabilidad y espectáculo a partes iguales en el que puede que se haya convertido en el mejor juego para la consola de Sony.



Por Lázaro Fdez.



TODO EN EL JUEGO está cuidado al máximo, desde el enemigo más insignificante hasta la decoración del entorno.

» lo más estable, no hay tearing por vsync... y, como hemos dicho, en los enfrentamientos con los jefes finales es donde el juego gana muchos enteros, sobre todo gracias a los innumerables juegos de cámara, cambios de plano y zooms variados. El único detalle, siendo sensiblones, que no nos ha terminado de gustar es su extremado nivel de violencia y gore, aunque para gustos, los colores.

Desde el primer enfrentamiento, contra Poseidón, *God of War III* pone las cartas sobre la mesa... pero es que además mantiene el nivel durante todo el juego. Pocos títulos (podríamos decir que ninguno) pueden presumir de abarcar tantos géneros y de hacerlo tan rematadamente bien como *God of War III*. ¿El mejor juego de PlayStation 3? Muy posiblemente. ■

Las escenas de lucha y la libertad de acción

MIL POSIBILIDADES

En *God of War III*, la mayor parte del tiempo estarás luchando contra tus enemigos, algo que no resulta en absoluto repetitivo gracias a la gran variedad de armas y ataques con las que cuenta Kratos. Junto a las Espadas del Exilio (su arma de toda la vida), el protagonista de *GOWIII* irá encontrando nuevas armas como el Látigo de Némesis, las Cestus de Nemea, las Garras de Hades o el Arco de Apolo, algo que podrá combinar junto a varios tipos de agarres, diferentes ataques mágicos y el uso, cuando rellenas la barra dedicada a tal efecto, de la Espada del Olimpo, que te volverá inmune durante unos segundos.



Lucha, exploración, puzzle...

VARIEDAD Y CALIDAD

De primeras, *God of War III* parece un trabajadísimo beat'em-up en el que nos enfrentaremos hasta a cincuenta enemigos de forma simultánea y lucharemos a muerte con gigantescos jefes finales, pero el título de Santa Monica Studios va mucho más allá... El desarrollo del juego irá alternando de forma natural y nada forzada escenas de lucha, puzles de todo tipo (de dificultad más que ajustada), exploración (y sus correspondientes secretos), plataformas... En ocasiones hasta tendremos que volar y esquivar todo tipo de obstáculos gracias a las alas de Ícaro; y de los encuentros con Afrodita no mencionaremos nada...

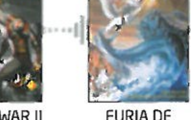


NO EXISTE UN JUEGO PARA PS3 CON MEJOR MOTOR GRÁFICO QUE GOW3

Interferencias



GOD OF WAR II



FURIA DE TITANES



NINJA GAIDEN SIGMA 2



HALO LEGENDS

7 HISTORIAS INCREÍBLES DEL MUNDO HALO CREADAS CON LA COLABORACIÓN DE LOS MÁS PRESTIGIOSOS ESTUDIOS JAPONESES DE ANIME

POR PRIMERA VEZ

LA PELÍCULA BASADA EN LA SAGA DE LOS EXITOSOS VIDEOJUEGOS HALO EN EL FORMATO QUE PREFIERAS

















PC EL REY ARTURO

AIRE FRESCO PARA EL GÉNERO DE ESTRATEGIA

Se nota que el equipo de Neocore Games adora la saga Total War. Tanto es así que El Rey Arturo sirve de homenaje y de, por qué no, mejora de un sistema de juego donde el "y yo más" se convierte en emblema.

Lo cierto es que lo apuntado en el avance del número 18 de Marca Player es totalmente aplicable a este artículo, pues nos encontramos ante una localización del título en inglés con la calidad reconocida para estas labores de FX Interactive.

Como añadido, la versión en español incorpora los dos DLC publicados hasta la fecha de Artefactos y Caballeros y Vasallos. Gracias a ellos, el elenco inicial de unidades será mayor.

El Rey Arturo ofrece un sistema de juego en tres partes, donde el mapa global servirá para el juego puramente estratégico y de gestión, las batallas 3D ofrecen el componente táctico y más inmediato y las aventuras individuales, el rol más puro. Cada uno de estos aspectos está elaborado a un nivel exponencial, enriqueciendo la experiencia jugable con cientos de posibilidades: En la fase estratégica, podremos controlar zonas de desarrollo de unidades, construir nuestro castillo, que desbloqueará las opciones de mejoras tecnológicas y po-

Una gran rejugabilidad

CREA TU CABALLERO

Aunque el desarrollo de la campaña tiene como objetivo la conquista de Bretaña por parte del Rey Arturo, las diferencias en las quests y en nuestra moralidad le dan al título una gran rejugabilidad. Prueba a ser un rey tirano y adorador de las antiguas creencias o un devoto cristiano y un perfil más bondadoso y verás cómo ***El Rey Arturo*** cambia totalmente en su desarrollo.





EL BALANCEO DE TUS fuerzas es importante en el campo de batalla.



LAS BATALLAS A CAMPO abierto son espectaculares.



EL TEXTURIZADO DE LOS personajes es de gran calidad.

EL REY ARTURO AUNA LO MEJOR DE LOS TOTALWAR-LIKE CON UN DESARROLLO DE PERSONAJES Y MORALIDAD MUY ROLERO

líticas, asignar señores entre nuestro caballeros a las zonas para mejorar su producción y bienestar, etc... El modo batalla destaca por su alto componente táctico y la importancia de los caballeros, una suerte de generales con un alto componente rolero al disponer de características específicas que ofrecen leveleo y el uso de objetos y artefactos de mejora. Este aspecto, muy cuidado, marca la diferencia en gran medida con respecto a otros títulos del género.

Las aventuras funcionan de modo textual y serán realizadas por nuestros caballeros. Como si de un libro-juego se tratase, deberemos llevar a cabo estas quests para avanzar en la línea argumental del título y conseguir beneficios como el descubrimiento de Lady Ginebra y el enfoque que demos a su conclusión servirá para definir nuestro nivel de moralidad entre las Antiguas Creencias y el Cristianismo o la Tiranía y la Democracia. Este perfil definirá también el tipo de unidades y hechizos que podremos desarrollar.

El Rey Arturo es un título espectacular con un acabado visual sorprendente, muy destacable a nivel texturas y cuya jugabilidad exige una comprensión del desarrollo que quizás no es tan necesaria en la saga Total War. Lo cierto es que tras un primer acercamiento, *El Rey Arturo* muestra poco a poco todo su potencial y aquellos que se enfrasquen en la aventura disfrutarán de un título con un grado de profundidad elevado y altas dosis de rejugabilidad.

Parece que cuando un título se ofrece al irrisorio precio de 19,95€, se trata de algo menor, *El Rey Arturo* es la prueba evidente de lo que una estrategia comercial inteligente puede hacer con un triple A como este.

El Rey Arturo es un juego de compra obligada, no sólo por su rompedor precio, si no porque realmente nos encontramos ante el firme candidato a 'sleeper' del año. ■

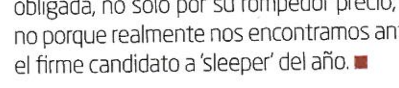
LOS CABALLEROS JUEGAN UN papel fundamental en el desarrollo

> La localización está al nivel habitual de FX.
> Sin duda es un avance en el estilo de juego Total War.
> Las quest molan.

Arriba y abajo

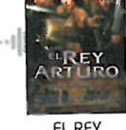
> Su complejidad inicial puede echar para atrás a los poco valientes.
> Diferencias entre calidad de texturas y modelado.

Interferencias





MEDIEVAL II: TOTAL WAR





EL REY ARTURO



LA MUERTE DE ARTURO

El Rey Arturo

PC



El Rey Arturo

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **NeoCore Games**
Editora: **FX Interactive**
Precio: **19,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi





Las notas

Gráficos 8.5
Sonido 8.5
Jugabilidad 9.0
Adicción 9.0





Nota final



9.3

La opinión

NOS ENCONTRAMOS SIN duda ante el sleeper del género. Un título que ofrece todo y más para los amantes de los TotalWar-like. Sin ánimo de desmerecer, El Rey Arturo mejora el original incorporando elementos de rol clásico y gestión avanzada.

Por Duardo



PS3 360 PC JUST CAUSE 2

PANAU, TIERRA DE RICO Y SUS CAUSAS JUSTAS

Avalanche Studios evoluciona el concepto de la primera entrega, lleva a un nuevo nivel a la libertad de acción en los videojuegos y reinventa el género sandbox.

Todos tenemos una segunda oportunidad. Avalanche no pudo demostrar el potencial de su primer *Just Cause* por culpa del "cambio generacional", pero en esta ocasión las cosas son muy diferentes. Tanto, que *Just Cause 2* puede llegar a convertirse en uno de los títulos más ambiciosos de la temporada y, con seguridad, el que más libertad, posibilidades y horas de juego ofrece.

En esta ocasión es Panau, una gigantesca península de unos 1000 km², el marco elegido por Rico Rodríguez para llevar a buen puerto las misiones de la agencia... y otras muchas de las diferentes facciones nativas. Panau está compuesta por varias islas más pequeñas y en su territorio encontrarás grandes ciudades, pequeños pueblos, lagos, ríos, rascacielos, desiertos, pobladas junglas, altísimos picos nevados... Es como un pequeño planeta en el que también se darán cita efectos climatológicos y un realista ciclo día/noche, por el que podrás moverte con absoluta libertad, literalmente hablando. Para hacerlo, puedes caminar, utilizar los más de 100 vehículos que tiene el juego (incluyendo motos, coches, carros blindados, helicóp-

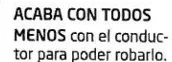
Un arsenal a tu disposición

EL MERCADO NEGRO

Si estás a punto de afrontar una misión complicada o muy alejada de tu posición, siempre puedes comprar cualquier arma o vehículo al mercado negro, así como mejorar las armas disponibles a cambio de los ítems de mejora que encontrarás repartidos por la inmensa extensión de la península de Panau. Eso sí, si no tienes dinero, olvídate del mercado negro.







ACABA CON TODOS MENOS con el conductor para poder robarlo.



CADA SITUACIÓN EN EL juego es puro espectáculo.



EL USO DEL GARFIO te dará una gran libertad de movimiento.

SU INMENSO MAPEADO (1000 KM²) Y SUS CASI 200 MISIONES ALBERGAN MÁS DE 100 HORAS DE JUEGO



EL INMENSO MAPEADO SE extiende a lo alto y a lo ancho.



PODRÁS HACERTE CON CUALQUIER vehículo que aparezca en el juego.



>Ofrece una libertad de acción absoluta.
>En PS3 puedes grabar y subir vídeos a Youtube.
>Largo, divertido y técnicamente impecable.

Arriba y abajo

>Al principio cuesta acostumbrarse al manejo del binomio "garfio/paracaídas".
>Deja a todos los demás sandbox en ridículo.

teros, jets y lanchas motoras, entre otros) o combinar con habilidad el gancho de Rico con su paracaídas. Dejando de lado la extrema libertad de acción que ofrece, *Just Cause 2* incluye casi 200 misiones diferentes, repartidas entre la agencia y las tres facciones rebeldes de Panau, multitud de objetos secretos repartidos entre cada pequeña zona del mapa (al más puro estilo *inFamous*, con un porcentaje para cada zona) y todo tipo de logros: vehículos exclusivos utilizados, vuelos rasos bajo cada puente del mapa, etc. Damos fe de que la duración de *Just Cause 2* es muy superior a las 100 horas, incluso sin alcanzar todos los secretos. Lo mejor del juego es que cada una de las misiones ofrece al jugador una libertad casi absoluta, es posible hacer casi cualquier cosa imaginable; por ejemplo, si tienes que acabar con un enemigo protegido por una coraza antibalas, puedes pedir al mercado negro (otra de las opciones, que te permitirá pedir vehículos y comprar y mejorar armas) un rifle de francotirador y dispararle a la cabeza... o puedes ser un poco más bruto y robar un helicóptero, apuntar bien y saltar de él en paracaídas para que el helicóptero caiga sobre su cabeza. Y, claro está, también puedes ser creativo y demostrárselo al mundo grabando tus acciones y subiéndolas a YouTube a través de una opción del juego -para PS3-: el garfio también puede ser usado para anclar un objeto a otro. ¿Y si unes al enemigo a un vehículo, lo conduces hacia un acantilado y saltas antes de llegar? ¿Y anclar al enemigo a una bombona de gas y disparar para que salga despedida antes de estallar? Las posibilidades son infinitas.

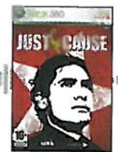
Qué mejor apoyo para una jugabilidad sin límites que un motor gráfico y físico de lo más potente. Como hemos dicho, Panau es gigantesca y en ella se dan cita todo tipo de ambientes y condiciones climáticas; en el juego no hay ni una sola carga de transición entre zonas, podrás ver el escenario hasta donde alcance la vista (siempre sacrificando algo de detalle para los elementos más lejanos, claro está) y el motor físico permite apreciar como los cuerpos de los enemigos vuelan por los aires de forma realista con cada explosión, así como diferenciar el tipo de conducción de cada uno de los vehículos del juego.

Just Cause 2 es un juego completísimo, largo, variado, divertido, espectacular y que da un nuevo sentido al concepto "libertad de acción" y al género sandbox. ■

Interferencias



GRAND THEFT AUTO IV





JUST CAUSE



INFAMOUS

PS3 PC 360



Just Cause 2

Género: **Acción/Aventura**
Desarrolladora: **Avalanche Studios**
Editora: **Koch Media**
Precio: **59,95€ (PS3 / X360), 39,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.1	9.0

Jugabilidad	Adicción
9.5	9.4

Nota final



9.3

La opinión

LEJOS DE APABULLAR, su inmensa libertad de acción y posibilidades fomenta la creatividad del jugador y le impulsa a explorar hasta el último rincón de Panau. El género tiene un nuevo y flamante referente gracias a la creación de Avalanche.



Por Lázaro "Doc"

PC 360 METRO 2033

EL HOLOCAUSTO NUCLEAR FUE SÓLO EL PRINCIPIO

Otra historia del fin de la humanidad, aunque esta vez toma como base uno de los últimos best sellers literarios de origen ruso y lo enmarca con un apartado técnico de auténtico lujo.

Seguramente de aquí a 30 años la humanidad esté en vías de extinción o completamente masacrada de la faz de la tierra. Para decir esto no nos apoyamos en hechos científicos ni en realidades empíricas, tan sólo aseguramos esto gracias a las predicciones de los mejores autores de la ciencia ficción.

Uno de estos prodigios de la pluma es Dmitry Glukhovsky, autor de origen ruso de uno de los mejores best sellers contemporáneos, su título: *Metro 2033*. Precisamente esta historia es la que un joven estudio ucraniano, 4A Games, ha utilizado para su primer juego, que comparte título con el libro del señor Dmitry.


LA LUZ DEL DÍA será de lo más escasa

Se trata de la historia de Artyom, uno de los 40.000 rusos que consiguió salvarse del holocausto nuclear al refugiarse en los túneles de metro de Moscú. Ahora, este muchacho que apenas recuerda la luz del día va a ser el encargado de desvelar varios secretos oscuros que quizá acaben por devolver la paz y la tranquilidad a sus congéneres en la fría capital rusa.

La narración comienza con el protagonista saliendo al exterior para enfrentarse a varias hordas de seres mutantes que moran en la superficie. Desafortunadamente, todo sale mal y segundos antes de caer en la batalla comienza a recordar como comenzó esta aventura que quizá signifique su fin.


CIENTOS DE PASILLOS PELIGROSOS que atravesar.





DirectX 11

ÚLTIMA TECNOLOGÍA

La versión PC hace uso de las últimas técnicas para lograr un aspecto visual sin parangón. Así, será de los primeros títulos en aprovecharlo, de igual manera que permitirá el uso de gafas en 3 dimensiones.



LUCES EXTRAÑAS, MONSTRUOS DEL averno... Un gran misterio planea

LOS JUEGOS DE LUCES y sombras rozan la perfección en la versión para PC

En este caso nos enfrentamos al enésimo lanzamiento de un shooter en primera persona, aunque los ingredientes de esta mezcla difieren radicalmente de lo que estamos acostumbrados. Y es que, a pesar de las apariencias, la mejor baza de *Metro 2033* es una ambientación opresiva magníficamente llevada, cuyo objetivo es hacer sentir al jugador como si estuviera el mismo dentro de los túneles de Metro.

La oscuridad que reina en cada pasillo, la escasez constante de munición, los toques de misterio que se añaden a cada nivel... Todo esto contribuye que a la hora de ponernos a los mandos de Artyom, no hablemos de algo genérico, sino de un experiencia diferente y original.

Los apartados técnicos (sobre todo en PC) apoyan este hecho de una manera excelente, con representaciones detalladas de cada modelo, algunos de los escenarios más detallados que hemos visto en meses y un genial doblaje a nuestro idioma.

Lamentablemente, no todos los aspectos de este título siguen la misma línea, con detalles que empañan este prometedor proyecto. Nos referimos a la excesiva linealidad de los mapas, con una nula interacción con los personajes y escenarios que enmarcan la acción. Tampoco podemos olvidarnos de una inteligencia artificial de los enemigos muy poco trabajada, que da lugar a situaciones absurdas en mitad de algunos combates. Y para terminar, veremos como algunos fallos de programación hacen que el trabajo de 4A Games acabe siendo menos lucido de lo que parece en un principio.

A esto hay que añadir que la historia del juego no es excesivamente larga y que una vez lleguemos a su conclusión encontraremos pocas razones para volver a visitar el mundo que *Metro 2033* nos propone. Y es que un título como este pide a gritos un modo multijugador tan claustrofóbico y ambiental como el modo historia. Quién sabe si para una futurible segunda parte veremos esto entre la lista de novedades.

De momento hemos quedado gratamente sorprendidos con el trabajo de este joven estudio pero, sin lugar a dudas, podrían haber pulido un poco más este producto hasta hacerlo muy superior. ■

Requisitos mínimos

UNA GRAN MÁQUINA

Para poder reproducir este espectacular juego en nuestros ordenadores, deben cumplir los siguientes requisitos:

-Mínimos: Dual core CPU (cualquier Core 2 Duo o superior servirá), DirectX 9, tarjeta gráfica compatible con Shader Model 3 (GeForce 8800, GeForce GT220 y superiores),1GB RAM

-Recomendados: Cualquier Quad Core o un Dual Core CPU a 3GHz o más, Tarjeta gráfica compatible con DirectX 10 (GeForce GTX 260 y superiores), 2GB RAM

-Para verlo en 3D: NVIDIA GeForce GTX 275 o superior, monitor a 120Hz, kit de NVIDIA 3D Vision, Windows Vista o 7

EL MODELADO DE CADA personaje es ultra-detallado






>Acción y supervivencia con una ambientación de lujo.
>El apartado sonoro raya a la altura de los mejores.
>Argumento interesante.

Arriba y abajo

>Rejugabilidad nula una vez lo terminemos.
>Juego cerrado.
>Faltan errores por pulir a través de parches.

360



METRO 2033

Género: **FPS**
Desarrolladora: **4A Games**
Editora: **THQ**
Precio: **64,95 € (360)** **49,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Voces español** **Textos español**

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.6	9.0	8.0	8.5

Nota final



La opinión

LA VERSIÓN DE consola, Xbox 360 en este caso, es inferior a la de PC, pero sigue siendo un juego muy entretenido (que no genial). Sólo su limitado modo historia y la falta de opciones de juego para varios jugadores le pasan factura, reduciendo algo el valor de este título.



Por Juan "Xcast"

Wii RED STEEL 2

LEVÁNTATE Y LUCHA CON LA MEJOR ESPADA DE WII

Basta de deportes y juegos playeros. El Wii Motion Plus es el mango de tu katana. El puntero, el cañón de tu pistola. Este juego, la primera ocasión de disfrutarlos al máximo.

El *Red Steel* original pudo ser un intento precipitado, pero la idea de juego que proponía para el mando de Wii se convirtió en el sueño de muchos. Quizás por eso la caída fue más fuerte. Lo admirable de esta segunda parte es que vuelve a identificarse con los tiros y katanas en primera persona, pero no intenta ser una mejora del juego de 2006, sino una definición contundente de aquel sueño. La evolución de los FPS en Wii, la tecnología y el talento adecuados se han unido para redimir a Ubisoft.

The Conduit o *Modern Warfare* marcaron un control de mirilla y giro estándar, algo más torpe es ya inadmisible. ***Red Steel 2*** incorpora todas sus opciones de configuración y aunque no se desarrolla como un shooter al uso -la chicha de los enfrentamientos está en la espada- sí que se disfruta fluido y preciso. El depósito del camión de turno, la rodilla del chacal que viene corriendo, el cerrojo de una puerta o la diana a cien metros, todos pasan por el plomo de la gatling y compañía. Las secciones de tiros son más unos divertidos ratos de recreativa que complejas situaciones de cobertura o estrategia. Aún así, las armas de fuego son esenciales para combinar con el acero en el cuerpo a cuerpo, y tanto el diseño de éstas como su evolución están a la altura.



AHORA MATARÍAMOS POR UN título de espadas multijugador.



TRABAJO TÉCNICO, ESCENAS CGI y doblaje al castellano para una producción notable.



>Combates ciertamente realistas con Wii Motion +.
>Estilo rompedor y gran producción.
>Campaña variada y extensa.

Arriba y abajo

>Cortes de ritmo.
>Objetivos insípidos.
>Pocos tiroteos en condiciones.

AÚN HAY GENTE DE LA GENERACIÓN DEL 'MENEO' QUE AGITA EL MANDO COMO SI FRIESE UN HUEVO



A VECES CONVIENE HACER de Indiana Jones y terminar un combate de un tiro.

En primera persona

El Wii MotionPlus permite avanzar desde los limitados gestos horizontales o verticales de antes (que necesitaban que el puntero pasara por la pantalla para marcar el tajo) hasta el completo abanico de movimientos que ya se probó en *Wii Sports Resort* y aquí llega algo más lejos. Con mucho gusto nos hemos convertido en aquellos ridículos actores que se lo creían delante de la tele en los anuncios del primer *Red Steel*, marcando todos los movimientos y blocajes como auténticos samuráis, adornando las poses como si nos estuvieran filmando.

Salvo algún desliz, el sistema funciona a las mil maravillas. Levántate -como advertíamos el mes pasado- y planta cara al enemigo como es debido. No podrás resistirlo, porque los golpes te lo piden y el lucimiento te invita. Desde un corte sutil para el cactus que estorba en el camino a una diagonal que estrelle al rival contra el suelo. Golpes rápidos o potentes, guardia direccional (cubre en la dirección correcta), estocadas o tajos que dibujan cualquier línea.

Los gestos básicos se convierten en espectaculares coreografías según se introducen movimientos adicionales con botones. La lista sería imposible de memorizar de no entrenarse paso a paso y en el momento adecuado, con lo que se pueden perdonar las constantes visitas al dojo. Cuando el jugador rebasa el primer tercio del juego ya es capaz de dar rienda suelta a su imaginación en combate, escogiendo de un repertorio variado, muy vistoso y bien asignado a los mandos.

A este respecto, es necesario destacar de nuevo la forma correcta de utilización del Wii MotionPlus. Por mucho que lo indique el video tutorial de cada movimiento, aún hay gente de la "generación del meneo" que agita la espada como si estuviera friendo un huevo. Como el control es más realista, los gestos deben ser consecuentes. Si no se marcan los arcos con los brazos, si se limita uno a sacudir, ni se nota la estupenda respuesta de la espada ni se hace un rasguño al enemigo. Piensa que blandes una katana y el juego te recompensará con creces.

Artísticamente, la mezcla que propone ahora Ubisoft como revulsivo funciona realmente bien. Se ha conseguido un equilibrio en el potaje entre Japón, samuráis, Oeste, tecnología o desierto. Elementos como una antena de emisiones encajan en una polvorienta calle delimitada por salones con letreros luminosos y templos nipones. Finalmente, cuenta una buena historia de serie de animación juvenil, de tono muy light y con la dureza en justa medida.

NOS GUSTARÍA HABER ENCONTRADO más de esos interesantes puzles para el WM+.

Red Steel 2 no está exento de puntos flacos como los paseos en solitario, las escenas repetitivas o algunas decisiones que cortan el punto. Ninguno es suficiente para que dejemos de recomendarte que pruebes esta nueva experiencia de juego. ■





Red Steel 2

Género: **FPS/Combate**
Desarrolladora: **Ubisoft París**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **49,95€, 59,95€ (con Wii Motion +)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
9.0	8.6	9.1	9.0

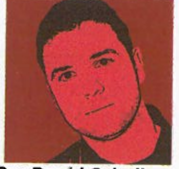
Nota final



9.0

La opinión

RED STEEL 2 inaugura una nueva forma de juegos de acción. Los combates cuerpo a cuerpo nunca se han llevado a los gestos de los mandos de una forma tan válida. Físico, intenso y lo satisfactorio que siempre debió ser. Muy superior al original.



Por David Caballero



360 PS3 MOTOGP 09/10

PREPARADOS PARA LA SALIDA PERFECTA

El campeonato del mundo de motociclismo calienta motores en su carrera definitiva.

El 11 de abril comienza en el circuito de Lossail, en Qatar, la temporada 2010 del gran circo del motociclismo. Por suerte, todos los aficionados al deporte de las dos ruedas podrán empezar a saciar su mono de competición desde casi un mes antes del banderazo de salida.

Lo harán gracias a los japoneses de Capcom, que nos darán la posibilidad de vivir la temporada 09 y la que está por comenzar. La primera está incluida en el juego, la segunda llegará a través de dos descargas completamente gratuitas que ampliarán los contenidos que se incluyen por defecto en el juego original.

Se trata de un título de carreras de lo más variado que llega con la pretensión de satisfacer tanto a los jugadores más experimentado como a aquellos menos versados en el arte de conducir motocicletas. Desgraciadamente se queda a medio camino, presentando una jugabilidad alejada del realismo que no acaba de cuajar como debería.

En cambio, sus modos de juego sí que logran dar la talla, con un modo carrera de lo más completo como gran baza. Aquí



SALIDA EN FALSO. CON el semáforo en verde tendremos que controlar nuestro peso y el nivel de aceleración.



LLUEVE SOBRE MOJADO... LA climatología cambiará en cada sesión de juego de manera dinámica.



LA IA DE LOS rivales se adapta a nuestras acciones y es diferente según el piloto.

podremos crear un jugador para evolucionarlo a través de las tres categorías del mundial, mientras desbloqueamos nuevos pilotos y circuitos para usarlos en el resto de modos de juego. El punto más diferenciador son las recompensas por realizar una buena conducción en forma de puntos, lo que nos obliga a pulir nuestro estilo para sacar el máximo de cada carrera. Se nos ocurren diversas maneras de mejorar la experiencia (un mayor nivel de personalización, inclusión de la gestión de recursos y de la relación con la prensa...), pero aún con ello consigue cumplir el objetivo de entretener durante largas horas.

Tampoco podemos dejar de citar la modalidad arcade, que nos obliga a apurar al máximo en cada curva, ganando y perdiendo tiempo con cada maniobra para evitar que el game over aparezca en pantalla.

Más allá de esto, el resto de sus opciones son escasas e insuficientes. Sus modos multijugador no acaban de estar a la altura de los que ya vimos en los *Moto GP* de THQ y ni siquiera se permite que cuatro jugadores compartan una misma pantalla para disputar una carrera.

Algo parecido ocurre con el apartado técnico, repleto de grandes detalles pero sin brillar especialmente en ninguno de sus apartados. Y es que a estas alturas de generación se podría pedir algo más de detalle en los escenarios, un comentarista en plena carrera o una selección musical cuanto menos, apropiada.

Aún a pesar de todos estos pequeños errores, hemos de mantener que estamos ante un título entretenido y capaz de divertir por muchos meses. ■

> Dos temporadas al precio de una.
> IA de rivales muy conseguida.
> Nivel técnico a la altura de las circunstancias.

Arriba y abajo

> Se queda a medio camino entre lo arcade y la simulación más seria.
> Varias aspectos jugables por mejorar.



Interferencias


SEGA RALLY


MOTOGP 07


MOTOGP 08

Novedades descargables

CAMBIOS A PRINCIPIO DE TEMPORADA

Para el momento que la temporada 2010 de comienzo se lanzarán dos descargas completamente gratuitas. La primera de ellas incluirá los dos nuevos circuitos Silverstone (Reino Unido) y Balatonring (Hungría) que entran este año en el calendario, además de todas las equipaciones, motos, equipos y pilotos de la categoría reina, Moto GP.
La otra llegará aproximadamente al mismo tiempo, y se centrará en actualizar los datos restantes sobre las dos categorías menores del campeonato del mundo: 125cc y Moto 2, obteniendo así de primera mano todos los contenidos necesarios para reproducir todas y cada una de las carreras a la vez que se corran en la realidad.





MotoGP 09/10

Género: **Carreras**
Desarrolladora: **Climax**
Editora: **Koch Media**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Textos

Pegi



Las notas

Gráficos	Sonido
8.4	7.9
Jugabilidad	**Adicción**
8.6	8.6




Nota final



La opinión

UN BUEN INTENTO de reproducir el campeonato mundial de motociclismo, aunque se queda lejos de conseguir ser el juego que todo motero ha soñado. Quizás la próxima entrega consiga serlo. Hasta entonces este juego nos vale.



Por Juan "Xcast"

ACTUALIDAD · REPORTAJE · AVANCES · **ANÁLISIS** · MÓVILES · HARDWARE · TRUCOS · MÁS QUE JUEGOS · COMUNIDADES · GUÍA DE COMPRAS

PSP



SOCOM: Fireteam Bravo 3
Género: **Acción**
Desarrolladora: **Slant Six Games**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **4**
Online: **Sí**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	8.0



Jugabilidad	Adicción
7.3	8.0

Nota final



La opinión

UN SHOOTER BÉLICO realmente bien construido, con el aliciente del toque táctico que siempre nos ha enamorado de SOCOM. Además, las misiones son largas y están llenas de objetivos secundarios. El modo online es muy recomendable y permite el chat de voz durante las partidas.




Por G. Maeso

PSP SOCOM: FIRETEAM BRAVO 3

EL APARTADO GRÁFICO DEL juego es uno de sus puntos fuertes, como podéis ver en estas capturas.

VUELVEN LOS 'SEALS' EN VERSIÓN PORTÁTIL

La mítica serie bélica de Sony recupera su prestigio en versión portátil, con una divertida entrega que mejora, en mucho, a sus episodios anteriores.

Nunca hemos puesto en duda la buena salud de la serie bélica de Sony, *SOCOM*, que cuenta con millones de fans en todo el mundo, pero es cierto que las primeras entregas en versión portátil tuvieron algunas sombras. Sobre todo en cuanto a su control, las tramas, la inteligencia artificial de los enemigos... Pero ahora, con *Fireteam Bravo 3* la serie da otra alegría a sus fans.

Con este nuevo UMD nos ponemos en la piel de Wraith, líder de un comando de SEALs con una misión casi suicida: entrar en un antiguo país satélite de la URSS, Karatvia, y obtener información sobre un inminente



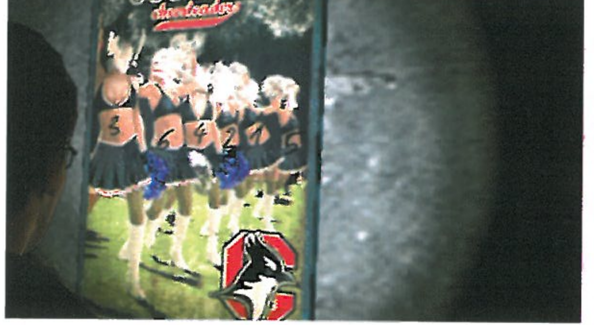
atentado contra occidente. El control de juego está simplificado al máximo, con el apunte automático y las órdenes al equipo con sólo un botón. Un título atractivo con niveles semi-abiertos y un modo multijugador online muy atractivo. ■

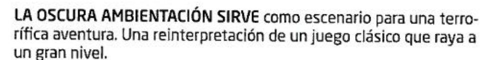
Vuelve a jugar

MISÓN PERSONALIZADA

La campaña cuenta con ocho extensos niveles que, aunque aparentemente lineales, pueden jugarse de una menra abierta según el gusto de cada cual. Pero lo mejor es que, además de poderse jugar en cada uno de los cuatro niveles de dificultad, las misiones pueden volver a jugarse en un modo personalizado con tres parámetros: demolición, aniquilación o desactivación y también hay misiones secundarias.









LA OSCURA AMBIENTACIÓN SIRVE como escenario para una terrorífica aventura. Una reinterpretación de un juego clásico que raya a un gran nivel.

REGRESO PSICOLÓGICO A LA VILLA DEL TERROR

Konami revisita su clásico pero con una gran cantidad de elementos nuevos que dotan de una nueva personalidad al resultado de este experimento

Lo mejor para disfrutar de esta nueva entrega de *Silent Hill* es precisamente olvidarse de que es un *Silent Hill*. Quizá los más fervientes seguidores se sientan algo defraudados por este cambio de ritmo en la saga, pero los que se acerquen por primera vez, o los que mantengan la mentalidad abierta conseguirán disfrutar con el juego de una forma por desgracia muy poco habitual.

El argumento empieza respetando al clásico, un padre con su hija, un accidente de coche cerca de un pueblo de pocos habitantes en una época de nieves, y una búsqueda de la niña por los entresijos de Silent Hill y de sus propios miedos. Armados con una linterna, nuestro objetivo será encontrar a la pequeña. El juego se permite el lujo de jugar con nosotros. Mediante una consulta psicológica nos hará preguntas y propondrán retos que harán variar el curso de la aventura. Por ejemplo, si nos declaramos infieles o mujeriegos, algunas féminas de Silent Hill variarán su comportamiento con nosotros. Nuestras respuestas y acciones también influirán en el resto de la aventura, haciendo que al final consigamos ver uno u otro de los distintos finales dependiendo de cómo nos hayamos comportado, y dotando al juego de una alta rejugabilidad. ■

Armado con el móvil

¿DIGAMÉ?

El teléfono móvil será nuestro gran aliado en esta aventura. Con él podremos hacer llamadas a los distintos números que veamos repartidos por la ciudad y será indispensable para resolver ciertos puzles. Además, su GPS y su cámara incorporadas serán elementos muy útiles para llevar a buen puerto nuestro cometido. Los efectos de luz y la ambientación lograda por la linterna también son destacables.



Silent Hill Shattered

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Climax Ent.**
Editora: **Konami**
Precio: **29,90€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces 
Textos

Pegi

16

www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	8.8

Jugabilidad	Adicción
8.6	8.4

Nota final

8.6

La opinión

LA NUEVA ENTREGA de la Silent Hill es un homenaje al título clásico que lo encumbró. Aunque ya no cuenta con el factor sorpresa, se trata de uno de los mejores juegos de terror psicológico que podemos encontrar en la pequeña de Sony.





Por Wako

PS3 360



Resonance of Fate

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Tri-Ace**
Editora: **Sega**
Precio: **69,90€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi 16
www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.6	8.7	8.7	9.0

Nota final

8.9

La opinión

UNA PROPUESTA DISTINTA a la que nos han llegado hasta ahora del país de sol naciente. Quizá un título algo duro para los novatos en los juegos de rol, pero toda una joya para aquellos que gustan de este tipo de lanzamientos. Tri-Ace lo ha vuelto a hacer.



Por Juan "Xcast"

PS3 360 RESONANCE OF FATE



LO MÁS FRESCO Y divertido de este lanzamiento es su sistema de combate casi a tiempo real.

A viajar

AL ESTILO TETRIS

Una vez que abandonemos el calor de la primera ciudad llegaremos al mapa de mundo, formado por una serie de pisos alrededor de la gigantesca torre de Basel. Para desplazarnos por ella deberemos utilizar una serie de piezas con formas y colores determinadas que conseguiremos tras cada combate. Deberemos hacer encaj estas para iluminar el suelo hasta formar u camino hacia nuestro siguiente destino. Un original propuesta que nos recuerda a lo qu hemos podido ver en .Hack

PLÁNTALE CARA AL FIN DE LA ETERNIDAD

Tri-Ace vuelve a deleitarnos con un título de rol deliciosos de esos que tan sólo los más expertos en esas lides sabrán paladear a gusto.

En la nómina de grandes lanzamientos de Tri-Ace encontramos juegos como la saga Star Ocean o el aún mejor Valkiria Profile. Por ese buen hacer cada uno de los juegos creados por estos japoneses está rodeado de gran expectación. *Resonance of Fate* no es distinto, siendo legión los jugadores que esperan este título como el que de verdad devuelva al rol japonés la frescura perdida con últimos lanzamientos.

Razones no les faltan pues encontramos una obra que cuenta con unos valores de producción realmente altos. Desde su nivel artístico a cada una de las melodías que incluye rezuman cariño, pasión y muchas ganas de hacer las cosas bien. A esto hay que añadir un sistema de combate casi en tiempo real, que nos permitirá múltiples opciones tácticas a lo largo de los muchos combates que iremos encontrando en nuestro camino.

Como no podía ser de otra manera, *Resonance of Fate* es mucho más que una buena resolución de las batallas, y cuenta ademas con un complejo sistema de menús (para armas, accesorios, vestimentas, objetos), docenas de misiones secundarias con las que desviarnos del hilo argumental principal y mucha exploración por los mapas de la monumental torre de Basel.

Quizá se trata de un lanzamiento algo denso para el neófito con este tipo de juegos y su hilo argumental, así como los personajes protagonistas, pequen de caer por derroteros demasiado orientales. Pero aún con esas estamos ante un título divertido y brillante.



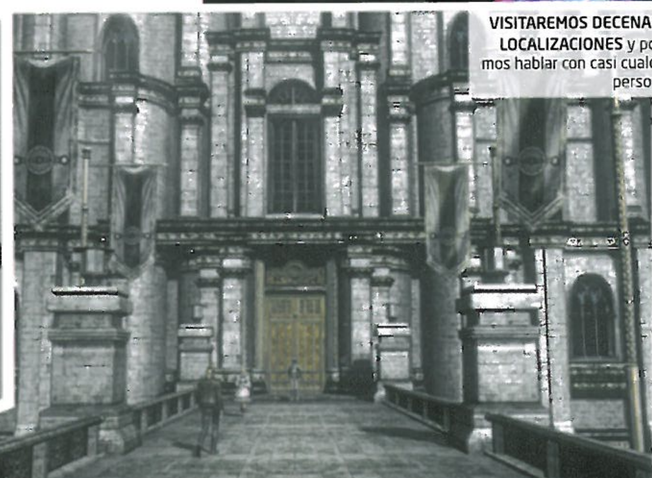
>El sistema de combate y lo variado que resulta.
>Que nos llegue traducido al castellano.
>Profundo, divertido e intenso...

Arriba y abajo

>...aunque no para todos los públicos.
>La historia no queda a la altura del resto de]títulos de rol punteros.

NO SERÁ RARO LOGRAR encadenar combos de la manera más espectacular posible.





VISITAREMOS DECENA LOCALIZACIONES y p mos hablar con casi cual perso





UN NUEVO CONVICTO, UNA NUEVA
CONSPIRACIÓN
PRISON BREAK
THE CONSPIRACY
Juega como Tom Paxton, un agente de la Compañía, enviado a la penitenciaría de Fox River para desentrañar el misterio de que Michael Schofield esté en la misma cárcel que su hermano.
• Personajes originales de la serie.
• Toda la tensión y emoción de Prison Break.
• Escenas con un punto de vista alternativo.
• Acción e infiltración con múltiples soluciones.
• Peleas cuerpo a cuerpo con infinidad de movimientos especiales.
Serie de TV disponible en DVD y Blu-ray
DVD VIDEO
DEEP SILVER
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
20th Century Fox Television
16
www.pegi.info

360 PS3



MX vx ATV: Reflex

Género: **Conducción Arcade**
Desarrolladora: **Rainbow Studios**
Editora: **THQ**
Precio: **64,95€**
Jugadores: **12**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 7.0 | Sonido 7.5
Jugabilidad 8.0 | Adicción 8.0

Nota final

7.6

La opinión

SI LO COMPARAS con los grandes juegos de carreras off-road, como *Pure* o *Motorstorm*, está un punto por debajo. Lo bueno, que tiene más variedad de vehículos, estilos de carrera y circuitos. Además, destaca la independencia de moto y piloto, que mejora la experiencia.



Por David Navarro

360 PS3 MX VS ATV: REFLEX



BUEN DETALLE EL DE las marcas de rueda en el barro, aunque no repercute en la jugabilidad.

¿TIENE RUEDAS Y MOTOR? DÁMELO QUE LO PILOTO

La saga todoterreno de Rainbow Studios vuelve dos años después con pocas innovaciones pero el mismo olor a gasolina y la locura tradicional

En muchos de los análisis que puedes leer sobre juegos de deportes minoritarios, los críticos decimos lo mismo: no son grandes títulos pero a los aficionados les encantarán. Y *MX vs ATV: Reflex* cumple al 100 % con el tópico. No, no es un juegazo de motos, ni siquiera el mejor que puedes leer en este mismo número. Pero eh, cumple, y si te gusta el off-road te lo pasarás muy bien.

Obviemos los coches (buggies y pick-ups), se agradece su aparición en aras de la variedad, pero su control no está depurado. Aquí las reinas son las motos y los quads, que cuentan con un sistema de control independiente para vehículo y piloto con el que podrás repartir el peso gracias al stick derecho. No es algo nuevo, pero se ha usado menos de lo que se debería en juegos de este tipo.

Entre los modos destacan, por su larga duración, el online y la trayectoria, con varios tipos de carrera en ambos, desde competiciones con diferentes tipos de vehículos a 'freestyle' o recorridos campo a través. Completo y divertido, pero poco atractivo para el público general. ■

Problemas gráficos en PS3

MALAS TEXTURAS

No estamos ante un ejemplo de ostentación gráfica en ninguna de las dos versiones pero, por desgracia, la de PS3 está peor optimizada que la de 360. Lo notamos en las texturas, la tasa de refresco y los tiempos de carga. No es algo muy grave pero, si tienes la suerte de poder elegir, te recomendamos que optes por el DVD de la consola de Microsoft.



COMBATES *2D* SÓLO PARA EXPERTOS

Lo creadores de la saga Guilty Gear evolucionan su concepto de beat'em-up para la nueva generación de consolas.

> Las diferencias entre personajes son abismales.
> Su modo historia es de lo más original.
> Su engine une fondos 3D y personajes 2D.

Arriba y abajo

> No es apto para los no iniciados en el arte de la lucha; si no te consideras un experto, inténtalo con otros títulos.

Aunque en España los recreativos están en peligro de extinción y llevamos años sin ver novedades en los pocos que quedan, los salones de Japón siguen llenándose de gente que, sobre todo, se dedica a jugar a beat'em-up como *Street Fighter IV*, *Tekken 6* y, por supuesto, ***Blazblue: Calamity Trigger***. La penúltima creación de Arc System Works toma prestados algunos elementos jugables de la saga *Guilty Gear*, algo que queda patente en los controles, la velocidad del juego y los "valores físicos" de cada uno de los doce personajes. Esto le da una nueva vuelta de tuerca a su jugabilidad, conformando uno de los títulos de lucha más variados y originales que hemos visto en los últimos tiempos. Aunque no presenta un número muy alto de personajes seleccionables -doce en total- las grandísimas diferencias en el control, el aspecto y las posibilidades de cada uno de ellos es lo que hace grande a ***Blazblue: Calamity Trigger***. Los movimientos clásicos del género se complementan en este caso con todo tipo de magia (incluyendo la levitación de objetos), armas blancas, armas de fuego, técnicas de ninjutsu (principalmente reversals), etc..

Arc System Works ha incluido una buena cantidad de novedades con respecto a la versión recreativa del juego, entre las que destacan nuevas melodías, nuevas animaciones y un original modo Historia en el que, además de combatir contra otros personajes, tendremos que tomar diferentes decisiones que afectarán al argumento del juego. Junto a extras como una extensa galería de ilustraciones y un modo entrenamiento, encontraremos un divertido modo online que permitirá a un máximo de seis jugadores participar en la misma partida (cuatro de ellos serán espectadores), con opción a combatir por un puesto en el ranking mundial o hacerlo sin ninguna transcendencia. Originalidad y, sobre todo, variedad son las señas de identidad del único rival para *Super Street Fighter IV*. ■


EL CONTROL, LAS CARACTERÍSTICAS y el comportamiento de cada uno de los personajes es totalmente diferente.

PS3



BlazBlue

Género: **Beat'em-up**
Desarrolladora: **Arc System Works**
Editora: **JoWood**
Jugadores: **1 - 2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces: 
Textos:

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.9	8.7
Jugabilidad	**Adicción**
9.0	8.7

Nota final

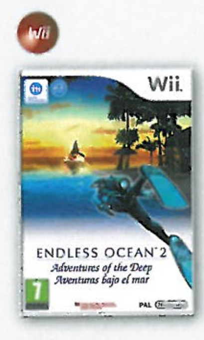


La opinión

ARC SYSTEM WORKS ha evolucionado el concepto de *Guilty Gear* y ha creado un juego de lucha para los aficionados más "hardcore", variado y con novedades de la talla de su divertido modo historia. Si lo tuyo es la lucha, *Blazblue* es un título indispensable.



Por Lázaro 'Doc'



Endless Ocean 2

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Arika**
Editora: **Nintendo**
Jugadores: **1 - 2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces:
Textos:

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.5	6.5
Jugabilidad	**Adicción**
9.0	6.9

Nota final



La opinión

EL INNOVADOR PLANTEAMIENTO de esta aventura en Wii puede convertirse en obstáculo para ciertos jugadores, pero es el acicate para que otros lleguen a jugarla. El mayor pero: no contar con voces y sí sólo textos.



Por Ch. Antón

Wii ENDLESS OCEAN 2: AVENTURAS BAJO EL MAR



APUNTAR CON EL MANDO de Wii y bucear presionando B es todo lo que tienes que saber.

>Una ambientación excepcional.
>El modo cooperativo online y con Wii Speak.
>Una historia con un argumento bien hilado.

Arriba y abajo

>No tiene voces.
>La ambientación no ayuda a que el jugador reconozca que es una aventura.

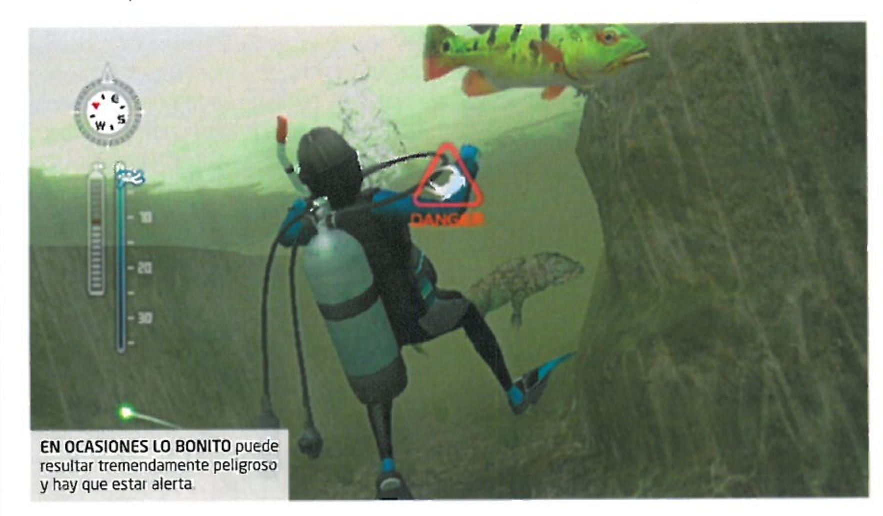
UN FASCINANTE Y TENSO PASEO BAJO EL MAR

Nintendo propone una aventura submarina que atrapa por su peculiar ambientación e incorpora novedades como el juego cooperativo online respecto a la primera parte.

A pesar de contar una primera parte muy similar, *Endless Ocean 2: Aventuras bajo el mar* no deja de sorprendernos. Su concepto de aventura de point and click se combina magistralmente con una ambientación submarina que hace de algo más que de decorado por el que dejar pasear a nuestro buzo. Si la experiencia de bucear y descubrir especies marinas resulta relajante y al mismo tiempo entretenida desde el sillón, el hilo argumental es el gancho perfecto para no dejar que el juego se quede en anécdota curiosa.

La presentación del juego es genial. No hay nada que sobre. Lo mismo se puede decir de la forma en que se controlan las acciones, totalmente accesible para cualquier tipo de jugador, convirtiéndose en uno de esos juegos-puente con los que Nintendo quiere 'adoctrinar' a los menos jugones en lo que significa jugar, en este caso, a una aventura gráfica.

Lástima de potencia gráfica de la Wii. Sólo imaginar este juego, con la gran cantidad de detalles, criaturas y escenarios en una consola que ofreciese imágenes en alta resolución abruma. Al menos, esta vez Nintendo ha tenido en cuenta la posibilidad de compartir la experiencia con otro jugador usando la red (a través del modo Pasarela). Algo que sólo repercute para mejorar el juego. ■



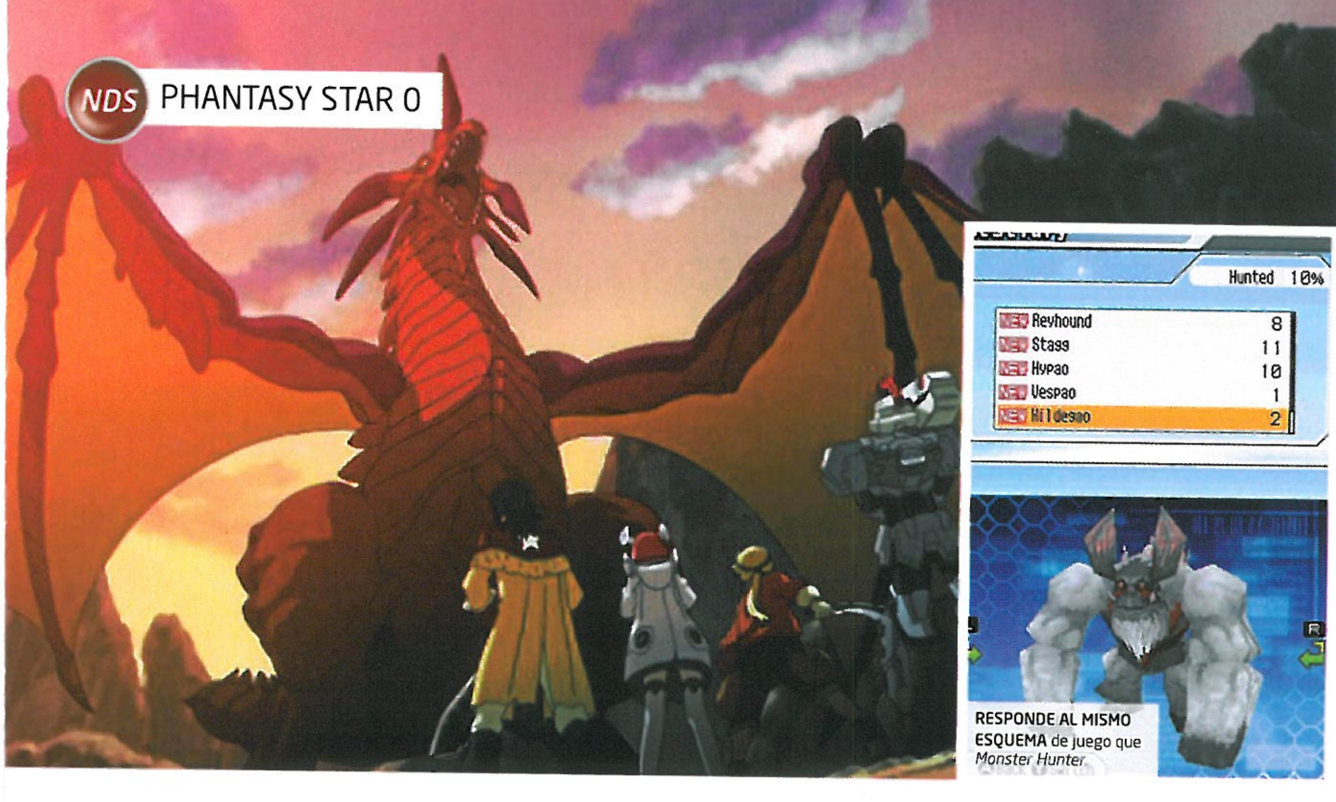
EN OCASIONES LO BONITO puede resultar tremendamente peligroso y hay que estar alerta.



Wii Speak

HABLAR DEBAJO DEL AGUA

En el modo de juego cooperativo por el cual puedes compartir tu experiencia de buceo con otro jugador desde otra consola a través de la red, también se puede tener comunicación por voz utilizando el Wii Speak de Nintendo.



RESPONDE AL MISMO ESQUEMA de juego que *Monster Hunter*

EL RPG ONLINE SIENTA COMO UN GUANTE A DS

SEGA lleva a la portátil una de sus franquicias más importantes con un enfoque multijugador online que ofrece una experiencia más que satisfactoria.

La saga *Phantasy Star* se ha caracterizado, desde Dreamcast, por ofrecer, dentro de los RPG, un modo multijugador masivo online. A ello se le suma una estética entre lo futurista y lo medieval que nos permite ver en el mismo contexto robots, dragones, construcciones de corte clásico, o espacios naturales salvajes y totalmente por civilizar. En esta ocasión nos encontramos en un planeta Tierra alternativo donde hace 200 años hubo una gran guerra que lo dejó totalmente desolado. Poco a poco, las comunidades de humanos y de CAST (robots) que sobrevivieron fueron levantando pequeños asentamientos, en los que se vive en paz y armonía gracias, en parte, a la labor llevada a cabo por una serie de guerreros cazarrecompensas que responden al nombre de hunters.

Ese será nuestro papel en este *Phantasy Star 0*. Tendremos que crearnos un personaje entre las tres razas disponibles, a saber CAST, humanos o newman (una raza venida desde la luna y fuerte en magia), y elegir una de las cuatro clases que cada raza ofrece. Aparte de esto, podremos personalizar el aspecto exterior de nuestro protagonista. Si bien las posibilidades en este apartado no son muy extensas, sí serán las suficientes para que no sea sencillo encontrar a gente con nuestro mismo diseño en el juego online.

Y es que es este modo el más importante del título. Hay un modo historia para un jugador, con algunos monstruos finales realmente espectaculares y difíciles. Sin embargo, en el multijugador hay muchas más posibilidades. Podemos unirnos a la batalla con 3 amigos o 3 personas aleatorias más para salir a matar bichos, subir de nivel y encontrar mejor equipamiento, haciendo misiones de diversa índole, desde buscar a alguien que se ha perdido hasta matar al monstruo de turno. Además, podremos comunicarnos con nuestros compañeros a través de un chat visual en el que podemos guardar hasta veinte mensajes predefinidos. Todo ello en unos entornos 3D muy bien recreados, que explotarán las capacidades técnicas de la DS al máximo.

Lástima que lo repetitivo de las situaciones en las que nos veamos, el deficiente control de la cámara, y las horas y horas de diálogos absurdos en inglés que tendremos que soportar antes de cualquier misión empañen el resultado global. Por lo demás, un juego más que recomendable. ■



>Un apartado técnico más que digno.
>Enorme repertorio de armas y armaduras.
>La idea del multijugador está bien desarrollada.

Arriba y abajo

>Es difícil encontrar gente en el modo multijugador online.
>El control de la cámara.
>Repetitivo a la larga.



MUCHOS MOTIVOS PARA MATAR bichos online.



Phantasy Star 0

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Sonic Team**
Editora: **SEGA**
Jugadores: **1 - 4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces: 
Textos:

Pegi

12

www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.0	7.5	7.0	7.0

Nota final



7.4

La opinión

UNA APUESTA SÓLIDA para aquellos que busquen en Nintendo DS un sistema de juego online entretenido y sencillo en un RPG. Gráficamente está muy por encima de muchas propuestas tanto en el apartado técnico como en el diseño de escenarios y personajes, que se convierten en el eje en torno al que gira todo el atractivo de la aventura.



Por José Luis Villalobos







Supreme Commander 2

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Gas Powered Games**
Editora: **Square Enix**
Precio: **39,99€**
Jugadores: **8**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi





Las notas

Gráficos	Sonido
8.5	8.0
Jugabilidad	**Adicción**
7.0	8.0

Nota final

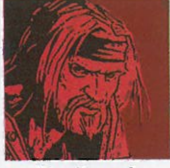
8.0

PC GAMER/UK	8.7
GAME SPOT/UK	8.0
IGN/USA	8.4

La opinión

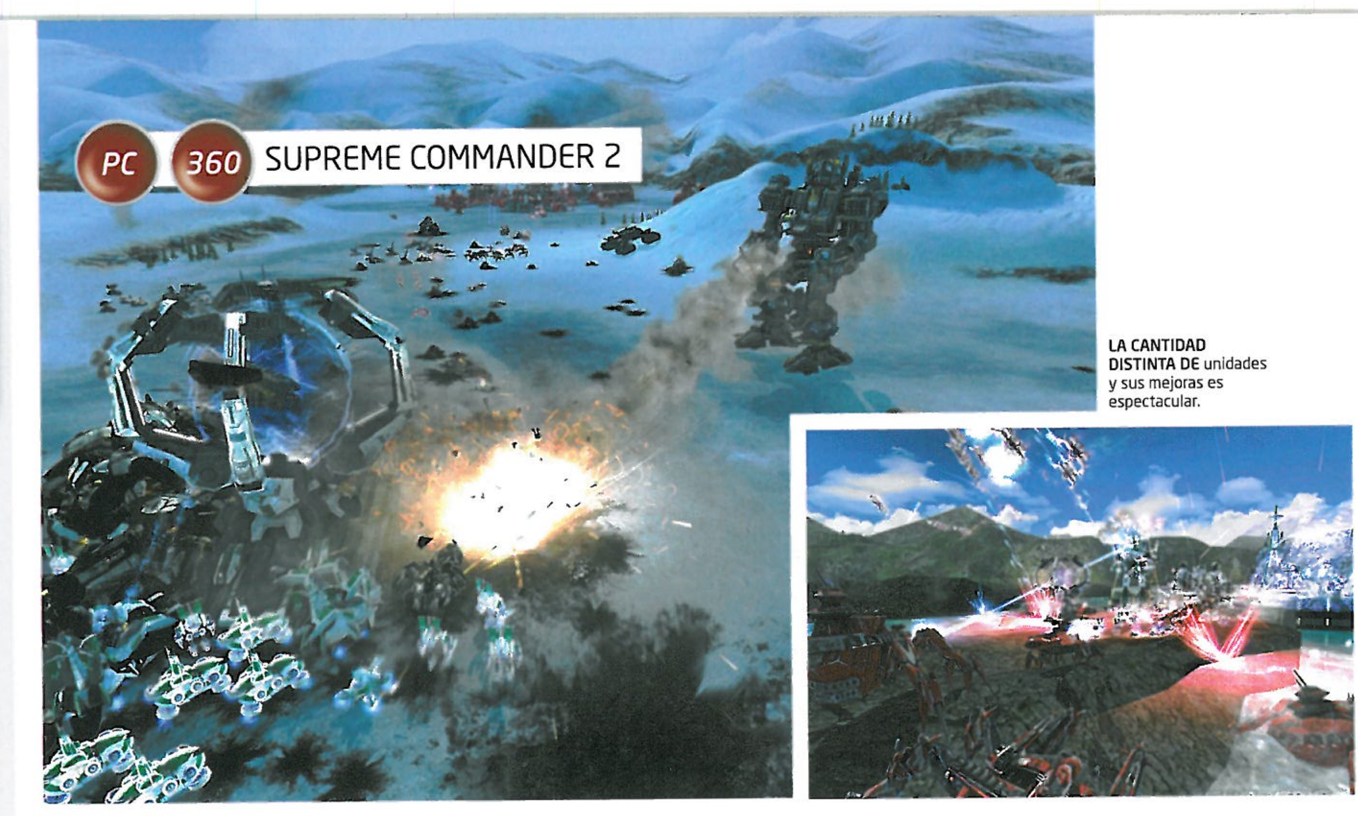
UN TÍTULO A tener en cuenta en el amplio abanico de RTS que estamos disfrutando los usuarios de PC. Sin duda, su principal handicap, la dificultad. Su acierto: su alto grado de satisfacción una vez superado.





Por Duardo

PC 360 SUPREME COMMANDER 2



LA CANTIDAD DISTINTA DE unidades y sus mejoras es espectacular.

ESTRATEGIA FUTURISTA SÓLO PARA EXIGENTES

Supreme Commander 2 llega a nuestros equipos con el aura de ser un título de alta estrategia con un nivel de exigencia muy elevado. Y es cierto, a medias.

Realmente no estamos ante el grado de dificultad de su primera parte, un referente en su género, pero *Supreme Commander 2* sigue siendo uno de los títulos de estrategia que más atención exige al jugador. Su gran cantidad de unidades en pantalla, gestionadas tanto a un nivel cercano como en grandes mapas generales donde éstas se convierten en meros puntitos, convierten al nuevo título de Chris Taylor en una dura prueba.

De todas formas, el grado de satisfacción que el jugador de *Supreme Commander 2* puede encontrar es muy alto. La jugabilidad es elevada, el número de unidades y tecnologías de tierra, mar y aire y un desarrollo narrativo en la campaña muy interesante conseguirá mantenernos enganchados a nuestro sillón muchas horas.

El fundamental componente multijugador, con sus más de veinte mapas de tres a ocho jugadores, están muy bien realizados y ofrecen un entorno de juego frenético sin capacidad para el respiro.

Supreme Commander 2 presenta un acabado gráfico muy destacable como ya ofrecía en su momento y en su generación el título original. En ese aspecto, el trabajo de Gas Powered es encomiable, amén si tenemos en cuenta la cantidad de unidades que podremos llegar a ver en pantalla al mismo tiempo. Efectos de partículas, shaders, incluso el sonido ralla a buen nivel.

Lo cierto es que *Supreme Commander 2* llega en un momento con 'overbooking' de títulos de estrategia y se posiciona muy arriba para una posible elección. ■

EL NÚMERO DE UNIDADES en pantalla es, a veces, apabullante.



GRÁFICAMENTE EL JUEGO ESTÁ a la altura de las circunstancias.



>La cantidad de unidades distintas.
>El árbol de tecnologías es amplísimo y cubre tanto tierra, mar, aire, estructuras, etc...

Arriba y abajo

>La dificultad es elevada y llegar a dominarlo será un reto.
>La sensación de que no innova nada.



EL JUEGO CUENTA CON una opción que resalta aquellos puntos clave del escenario.

>La historia, más madura pero con el mismo humor.
>Su precio, como siempre ajustadísimo.
>Gráficamente es precioso.

Arriba y abajo

>No hay innovaciones en su jugabilidad.
>Que sea el final de la serie, aunque ya están metidos en otra cosa...

DOSCIENTOS PUZZLES Y UN GRAN FUNERAL

Uno de los referentes de las aventuras gráficas de los últimos años regresa con su tercera entrega. La promesa, resolver todos los misterios que se quedaron colgando.

Lo confirmamos una vez más, Pendulo Studios sabe hacer aventuras gráficas de las buenas. Tras *El Sueño de la Tortuga*, la segunda parte de la saga, muy criticada sobre todo por su final abrupto que dejaba demasiadas cosas en el aire, el estudio madrileño necesitaba cerrar la historia. Y lo hace con una tercera entrega más oscura, adulta y misteriosa que las dos anteriores, pero que conserva todo el humor que siempre ha caracterizado a la saga.

Eso sí, como toda buena continuación, la tercera parte de *Runaway* empieza sin que entendamos absolutamente nada. Controlamos a Gina, que está en el funeral del protagonista de la saga, Brian Brasco. Y nada más te vamos a contar del argumento, porque esta aventura merece ser disfrutada desde el minuto uno hasta completarla unas ocho o nueve horas más tarde. Aunque, eso sí, como ya te habrás podido fijar, ahora el protagonismo ya no sólo sera de Brian, sino que Gina y algún personaje más pasarán por nuestro ratón.

En el aspecto jugable el título apenas se ha movido. Sigue siendo un clásico point & click, de esos que muchos aman por la solidez de las historias que cuentan y por los puzles que te ponen constantemente a prueba; y de esos que también muchos otros odian porque se desesperan con el ritmo lento y con los rompecabezas, aunque aquí cuentas con ayudas si te quedas atascado.

Un gran aspecto gráfico termina de moldear una aventura gráfica indispensable si eres de los que las aman. ■





EL DISEÑO ARTÍSTICO Y el cell-shading vuelven a brillar por su calidad.

PC



Runaway: A Twist of Fate

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Pendulo Studios**
Editora: **Digital Bros**
Precio: **19,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.1	7.9

Nota final


8.5

La opinión

ES LO QUE tienen las aventuras gráficas, que te tienen que gustar. Si es así encontrarás una de las buenas, repleta de humor, color y buenos puzles. Si no, mejor olvídate, la encontrarás tan aburrida como cualquier otra, ATOF es muy clásica. Depende de ti.



Por David Navarro

GTA IV: EP. FROM LIBERTY CITY



GTA VISITA PC Y PS3 OTRA VEZ





Tras permanecer un tiempo exclusivos para Xbox 360, los dos episodios de *GTA IV* llegan a PC y a PS3, tanto en su versión descargable como a través de un nuevo juego que incluye ambos episodios. Tomando el motor gráfico y la ciudad del *Grand Theft Auto IV* original, Rockstar ha creado dos nuevas historias, con sus propios protagonistas y un argumento que poco tiene que ver con Niko Bellic (aunque se marcará algún que otro Cameo). En ***The Lost And Damned***, el jugador formará parte de una banda de moteros al más puro estilo "Ángeles del Infierno" y entre sus novedades destaca la gran variedad de motos disponibles y el sistema de desplazamiento en "formación" por las carreteras de Liberty City. En ***The Ballad of Gay Tony***, el papel protagonista correrá a cargo de Luis Lopez, copropietario de un club nocturno junto a Tony Prince. Ambas aventuras te darán entre 10 y 12 horas de juego y en ambos casos encontrarás nuevas misiones (como los saltos base) y nuevos vehículos. Ya tienes una gran excusa para volver a Liberty City. ■



GTA IV: EPISODES...

Género: **Acción / Aventura**
Desarrolladora: **Rockstar**
Editora: **Take Two**
Precio: **44,95 € (PS3), 29,95 € (PC)**
Jugadores: **1-16**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 9.3 | Sonido 9.0



Jugabilidad 9.2 | Dificultad 8.9

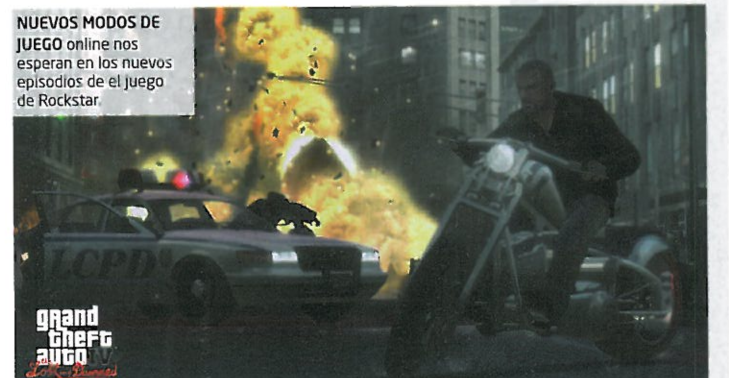




Nota final



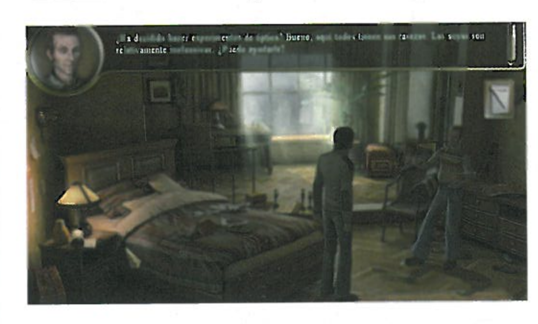
MERISTATION/ES 9.0
GAMESPOT/USA 9.0



NUEVOS MODOS DE JUEGO online nos esperan en los nuevos episodios de el juego de Rockstar.

HOTEL DEAD MOUNTAINEER'S

MUY JUSTO PARA LOS TIEMPOS QUE CORREN



Tras dos años de espera, llega a España la adaptación de la obra de ciencia ficción de los hermanos ***Strugatsky: Dead Mountaineer's Hotel***. Y bien podían haber sido más.
A modo de aventura gráfica, el título narra la investigación de Peter Glebsky, que desea pasar sus días de vacaciones en un hotel ubicado en los Alpes. Con un desarrollo a trompicones, sin interés y con unos problemas más que evidentes de guión y fluidez, ***Hotel Dead Mountanineer's*** no está a la altura de las novelas y parece realizado por un equipo de desarrollo muy en pañales todavía. La apuesta de Akella nos parece poco adecuada para los tiempos que corren. ■

Hotel Dead Mountaineer's

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Akella**
Editora: **Friendware**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:

Pegi



www.pegi.info

Nota final



UNDEAD KNIGHT



CON MIL ZOMBIS A TUS ESPALDAS



Mezcla *Overlord* con *Dynasty Warriors* y el resultado será, ***Undead Knights***. Es un clásico beat'em up de Koei. División en capítulos, varios personajes (en este caso tres: el bruto, la guapa y el chulillo) y campos de batalla más o menos abiertos en los que luchar y luchar. Pero un aspecto le da personalidad: en batalla puedes convertir a cualquier soldado enemigo en un zombie a tu servicio. Como los pequeños demonios de *Overlord*, matarán a quien sea, destruirán lo que pidas e incluso crearán puentes con su cuerpos para que puedas superar abismos, por ejemplo. Si no fuese por estos nomuertos, el juego no valdría nada, pero le añaden un toque de humor a un género muy saturado. ■

Undead Knight

Género: **Beat´em up**
Desarrolladora: **Koei**
Editora: **Koch Media**
Precio: **39,95€ (PSP)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:

Pegi



www.pegi.info

Nota final



WHITE KNIGHT CHRONICLES

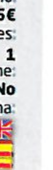
PS3

BUEN JRPG, MAL MOMENTO



White Knight Chronicles

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Level 5**
Editora: **Sony C. E.**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos



Pegi 16

www.pegi.info

Nota final 7.6

El título de Level 5 lleva a la nueva generación el concepto de RPG japonés que triunfó en PlayStation 2; cualquier buen aficionado al género en su vertiente nipona lo disfrutaría... si no fuera porque sale casi al mismo tiempo que *Final Fantasy XIII*, superior a ***White Knight Chronicles*** en todos sus aspectos.

Incluso si no fuera por el título de Square, el laberíntico desarrollo de ***White Knight Chronicles***, así como sus personajes sin personalidad y su predecible argumento, lo convierten en un juego de rol de segunda linea, a la altura de *Star Ocean: The Last Hope*, con el que comparte maneras. ■

SUPERMODELO



RESBALÓN EN LA PASARELA



Supermodelo

Género: **Simulador**
Desarrolladora: **DTP Young Entertainment**
Editora: **Koch Media**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Texos



Pegi



www.pegi.info



Nota final 6.0

Más de una vez al probar un juego sin muchas expectativas, uno consigue sorprenderse por alguna razón. Por desgracia, ***Supermodelo*** no es uno de estos casos. Cualquier cosa parecida al estilo que pudiéramos esperar de un juego de modelos se queda en la portada: gráficos mediocres, mecánica de juego lineal, diálogos forzados y una serie de minijuegos simplones (a los que se puede acceder desde el modo Libre) que podrían haber explotado mejor las posibilidades de Wii y marcar una diferencia en actividades como el vestuario, peinado, maquillaje o en las sesiones de fotos. Convierte en un buen recuerdo al título de la Mansión Playboy que Ubi lanzó en PS2 . ■

VENETICA



360 PC

ROL Y ACCIÓN DE LA MANO DE LA MUERTE



Venetica

Género: **Rol/Aventura**
Desarrolladora: **Deck13**
Editora: **Koch Media**
Precio: **49,95 € (360)** **29,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

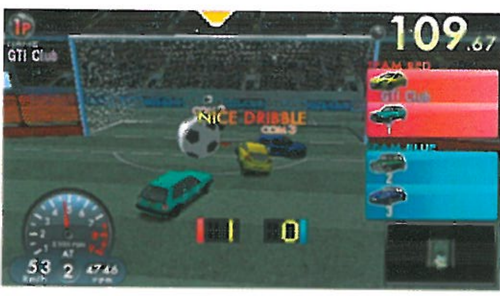
Nota final 7.5

Desarrollado por Deck13, ***Venetica*** es un juego que combina acción y rol en la piel de una joven llamada Scarlett. Su ambientación nos sitúa en la Venecia del siglo XVI, un lugar repleto de misterio, magia y dolor. Tras un devastador ataque a nuestro pueblo, la Muerte hará acto de presencia para desvelar a nuestra protagonista que es su hija y que debe acabar con un temible ejército liderado por un maléfico Nigromante. ***Venetica*** es un juego entretenido y con buenos momentos, pero al que le lastra un apartado técnico completamente desfasado para los días que corren, a pesar de estar completamente doblado al castellano. ■

GTI CLUB SUPERMINI FESTA

Wii

KONAMI DERRAPA EN SU FIESTA DE MINIS



GTI CLUB SUPERMINI FESTA

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Konami**
Editora: **Konami**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:

Pegi



www.pegi.info



Nota final 7.2

La serie arcade de *Konami, GTi Club*, que naciese a mediados de los 90 para recreativas, se paso en 2008 a PS3 con una versión descargable. Poco después se anunció para Wii y, aunque mantiene el espíritu del original, en prestaciones es un título limitado. No le restamos méritos en lo que se refiere al apartado más arcade del juego con modalidades tan absurdas como divertidas. Tampoco sobra decir que soporta juego online y local a pantalla partida de hasta cuatro jugadores. Sin embargo, el juego tiene algo que echa por tierra el resto, no hablamos de su pobre aspecto, sino de la imposibilidad de modificar el control. O Wiimote o nada... ■

ASSASSIN'S CREED 2

PC

ES IGUAL PERO MUCHO MEJOR





A un servidor, *Assassin's Creed 2* le parece el mejor juego del año pasado. Esta versión PC llega con cuatro meses de retraso, que no es mucho. Si a eso le sumamos la mejora de resolución, el manejo con teclado y ratón o mando de Xbox 360 y que incluye los polémicos DLC de serie, nos encontramos ante un título redondo que presenta todas las virtudes del original para consolas: un desarrollo absorbente a más no poder, unos personajes carismáticos y un elenco de posibilidades jugables muy alto que soluciona las carencias de la primera entrega de la saga *Assassin's Creed*.

Es cierto que si nos ponemos puristas podríamos exigir a Ubisoft que hubiese mejorado la calidad de las texturas para aprovechar las posibilidades de la plataforma. Si me apuras, incluso los modelos podrían ser mejorados, pero ya estamos hablando de hacer un título nuevo en lo que a modelado se refiere. Si pensamos que, probablemente estemos ante un port de la versión Xbox 360, *Assassin's Creed 2* es un título espectacular incluso con lo que estamos acostumbrados en compatibles. ■



EN CUANTO A EFECTOS, el título mantiene la calidad del original para consolas.



Assassin's Creed 2

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **59,95 €**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi





www.pegi.info

Las notas





Nota final



ACE ATTORNEY INVESTIGATIONS

PC

MUY JUSTO PARA LOS TIEMPOS QUE CORREN



Parece que fue ayer cuando *Ace Attorney* reconvirtió su formato para adaptarse a los jugadores europeos y ya vamos por la quinta entrega. En esta ocasión, se combina toda la esencia de la saga y sus formas judiciales con unas cuantas novedades que comienzan con el protagonista; viviremos la historia desde el punto de vista de la acusación, el fiscal Miles Edgeworth. A la mecánica habitual se incorpora una fase de investigación recorriendo los escenarios en busca de pruebas y un método de 'Lógica', para cruzar razonamientos y conseguir pistas al grito de "¡Eureka!". La única pega es el idioma, está completamente en inglés. ■

Ace Attorney Investigations

Género: **Aventura gráfica**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Nota final





LIPS PARTY CLASSICS

360

MÁS CANCIONES PARA CANTAR A DUO



La saga de karaoke de Microsoft para su consola blanca sigue creciendo, esta vez con una colección de 40 canciones perfectas para cantar en una fiesta. Una buena idea que no está todo lo explotada que debería por centrarse únicamente en temas en el idioma de Shakespeare. Aún así, cuenta con un buen número de canciones conocidas (Maroon5, Black Eyed Peas, Village People, Gloria Gaynor...), además de todas las características ya clásicas de cualquier juego de esta franquicia, incluida la opción de añadir nuestras propias canciones. A esto hay que sumarle la posibilidad de usar cualquier micro de otros juegos musicales. ■

Lips Party Classics

Género: **Karaoke**
Desarrolladora: **Inis**
Editora: **Microsoft**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Nota final



LOS SIMS 3: DISEÑO Y TECNOLOGÍA



COOL GADGETS PARA TU HOGAR SIM



Los Sims 3: Diseño y Tecnología

Género: **Complemento**
Desarrolladora: **Electronic Arts**
Editora: **EA**
Precio: **14,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Nota final



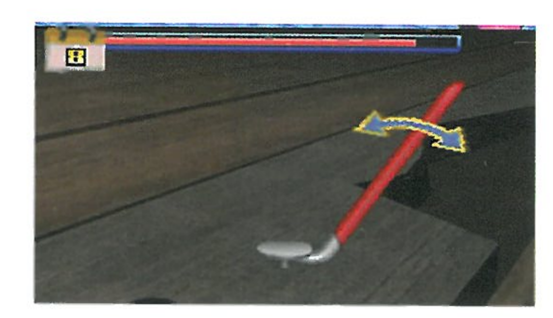
Estas cositas son las que le dan vida a *Los Sims 3*. El pack de EA incorpora todo tipo de nuevo mobiliario 'high-end' para dormitorio, sala de ocio, oficina y patio: Sofás contemporáneos, obras de arte, etc.

Lo más llamativo de este paquete son sin duda los nuevos aparatos electrónicos como monitores de TV, consolas de videojuegos, sistemas de audio, y un sinfín de curiosidades como la cama vibratoria con forma de corazón, la guitarra eléctrica o el acuario, venidos directamente de las pasadas entregas del juego. El modelo de negocio de *Los Sims 3* es éste, y ofrece lo que promete. Curioso. ■

BRICO PARTY




GOTERAS DEL DEMONIO



Brico Party

Género: **Party Game**
Desarrolladora: **Freedom Factory Studios**
Editora: **Nobilis**
Precio: **29,95€ (Wii, DS) 19,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Nota final



Hemos jugado a médicos, a cocineros, a jardineros, hemos hecho sushi... y las mecánicas se repetían. A ***Brico Party*** le pasa esto. Te abre una ciudad sobre la que varios edificios (y sus habitantes) necesitan un repaso. A base de chapuzas, los edificios quedarán restaurados y los clientes contentos. Sin embargo, no existe un sólo argumento por el que ***Brico Party*** sorprenda. Los juegos son los de siempre y, sí, el trabajo de traducción y de escenas entre ñapas está logrado, pero como para ser uno más. Más o menos vistoso, ***Brico Party***, enganchará a gente con especial devoción por el bricolaje pero no se convertirá en un reto longevo. ■

GUITAR HERO: VAN HALEN

360 PS3 Wii

GRANDES CLÁSICOS FUERA DE LUGAR



Guitar Hero: Van Halen

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Neversoft**
Editora: **Activision**
Precio: **39,90€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Nota final



Desde la aparición de *Guitar Hero: Metallica* hemos estado pendientes de la saga para conocer a las nuevas estrellas del mundo del rock virtual; *The Beatles: Rock Band* fue un auténtico bombazo y Green Day continuará la saga de Harmonix pero, ¿tan importante es Van Halen como para dedicarle un ***Guitar Hero***? Está claro que muchos de sus temas merecen estar en la saga, pero un juego exclusivo nos parece excesivo... al menos para España. Además, lejos de estar a la altura visual y jugable de *Band Hero*, última entrega de Activision, ***Van Halen*** imita las maneras de *GH: Metallica*. S'olo se salvan temas como Jump y alguno que otro de grupos invitados como Queen o Foo Fighters. ■

BLEACH: THE THIRD PHANTOM



OBJETIVO, SALVAR LA SOCIEDAD DE ALMAS



Bleach: The Third Phantom

Género: **RPG táctico**
Desarrolladora: **Sega**
Editora: **Sega**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos



Pegi



www.pegi.info

Nota final



Tratado como un spin off de la trama principal, este título nos propone ponernos en la piel de dos hermanos mellizos que, tras ser atacados por un hollow, son rescatados y adoptados por el Shinigami Seigen Suzunami. El devenir de los acontecimientos propiciará la aparición de prácticamente todos los personajes de la saga, pudiendo manejar al final hasta 50 personajes, cada uno con habilidades y fortalezas propias. Algunos personajes serán vulnerables frente a otros y tendrán habilidades de apoyo entre los miembros del grupo. La idea es buena, y hay hasta un modo multijugador, pero el ritmo de juego, con muchos diálogos en inglés y unas batallas lentas, arruinan la experiencia. ■

Descargas

Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos sólo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

TOY SOLDIERS

JUGANDO CON MUÑECOS DE PLASTIQUETE

Pero desde la consola. Esos tiempos en los que colocábamos a nuestros soldaditos de colores de los chinos para terminar con los de nuestros amigos ahora en formato descargable.

Mezcla de estrategia y trazas de acción, *Toy Soldiers* es el último exponente del género tower-defense, ese en que tenemos que tratar de aguantar el ataque de varios enemigos colocando estratégicamente nuestras unidades para defender la base de las ofensivas de los rivales.

La diferencia con otros juegos del mismo género es que aquí se nos permitirá tomar el control directo de las unidades para disparar nosotros mismos a aquellos soldados de juguete que se atrevan a acercarse a nuestro frente. La pena es que acaba siendo algo limitado en cuanto a posibilidades por el bajo número de unidades diferentes incluidas. Técnicamente mantiene el tipo, sin destacar en exceso, para acabar de redondear un título accesible para todos los públicos y muy divertido. Del plástico a lo virtual, pero seguimos queriendo a estos muñequitos.



Toy Soldiers
Desarrollador: **Signal Studios**
8.5



MUÑECOS DE COLORES ENFRENTADOS a ingentes hordas de enemigos, mola.



ALGUNOS DE LOS ENEMIGOS de esta expansión son sencillamente brutales.

BORDERLANDS: S.A OF GENERAL KNOXX

DE VUELTA A LA FRONTERA

Después de haber liberado Pandora de la amenaza del Arca, aniquilado hordas de zombies y de haber sobrevivido al mortal circo de Moxxi, llega la expansión más basta para este gran juego de Gearbox. Se trata de una descarga masiva que promete ampliar los contenidos de la aventura original para hacer que todos los fans de este peculiar universo sacien su sed de nuevas aventuras.

Lo que encontraremos en esta expansión es un buen número de horas de diversión mientras luchamos contra nuevos enemigos, conducimos nuevos vehículos y exploramos entornos nunca vistos hasta ahora. A pesar de la ampliación de contenidos, pocas novedades vamos a encontrar en su mecánica o en sus apartados técnicos. Sin duda, ésta es la única lacra de un pack que mantendrá entretenidos a aquellos que quieran llegar al nivel 61.



B: S.A. of General Knoxx
Des.: **Gearbox**
8.4



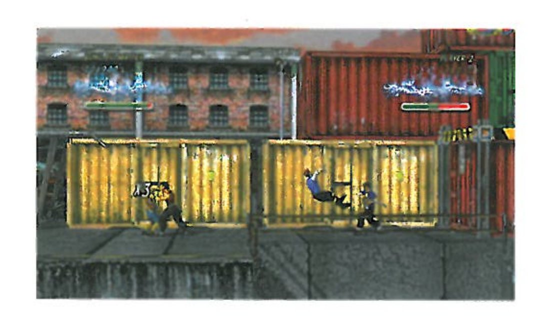
ELECTROPLANKTON

› En este 'Marine Crystals' de Toshio Iwai, como en el resto de sus juegos, el jugador tiene que interactuar con las criaturas que aparecen en pantalla girando, moviéndose y emitiendo sonidos a medida que se las toca. Muy conceptual y abstracto, toda una obra de arte.



DRACULA UNDEAD AWAKENING

› El divertidísimo *Dracula Undead Awakening* viene rebotado de PSP, donde debutó en noviembre, y ahora sale para Wii y DSi. Nos hemos fijado en la versión portátil, que propone un juego lleno de acción y disparos para acabar con todas las criaturas clásicas del terror, desde hombres-lobo hasta el temible Príncipe de las Tinieblas.



Revenge of the Wounded Dragons

PLATAFORMAS Y LUCHA ARCADE

Si eres de los que crees que no hay juegos como los de las recreativas de antaño, con su jugabilidad 2D y su desarrollo simple, *Revenge of the Wounded Dragons* te va a encantar. Es un beat'em-up de scroll lateral con grandes dosis de plataformas en el que no faltarán los ítems secretos, los jefes y todo tipo de armas.

El juego, que está compuesto por cuatro episodios de seis capítulos cada uno, permite el juego cooperativo para dos y, aunque su desarrollo es puramente bidimensional, todos sus gráficos están en 3D. Si eres un amante de las recreativas de toda la vida disfrutarás de lo lindo... y además entenderás esto: *Revenge of the Wounded Dragons* es lo más parecido a un *Double Dragon* de perspectiva 'plana' con gráficos poligonales.



Revenge of the Wounded Dragons
7,99 €
Desarrollador: **Wanako**
8.7

Castlevania: The Adventure ReBirth

CAZANDO A DRÁCULA EN 2D

Konami se ha propuesto relanzar *Castlevania* como saga mítica. Contarán con un juego en las consolas next-gen de los que quitan el hipo (Lord of Shadows, a cargo de los españoles MercurySteam) pero, mientras, andan recuperando la esencia que lo convirtiese en uno de los títulos más grandes de todos los tiempos.

Esta incursión en Wii es un buen ejemplo de ello. La aventura de la que parte este juego, que debutase hace ya muchos años en GameBoy con el nombre de *Castlevania: The Adventure*, nos metía en la piel de Christopher Belmont, descendiente de una heroica estirpe de cazadores de vampiros. Este ***ReBirth*** toma lo mejor del estilo clásico de los *Castlevania* de antes y construye un juego con la misma esencia que, seguro, saciará a los fans de la saga y sorprenderá a los que nunca hayan jugado a un juego de acción-plataformas-puzles en dos dimensiones. Destaca su ambientación, en oscuros castillos llenos de vampiros, y un entramado que nos hará ir a la caza del mismísimo Drácula.



WiiWare
1000p
Castlevania: The A. ReBirth
Desarrollador: **Konami**
7.0

FIFA 10: Ultimate Team

QUÉ DIVERTIDO ES CAMBIAR CROMOS

El año pasado, EA Sports se sacó de la chistera uno de los modos de juego más originales que hemos visto en un título deportivo: *Ultimate Team*. Y con *FIFA 10* mejora y añade nuevas opciones, como la posibilidad de participar en más torneos y de utilizar más modificadores. *FIFA Ultimate Team* es una combinación entre 'Magic: The Gathering' y el modo Manager, con muchos elementos condicionados por el azar. El dinero ganado con cada partido deberá ser invertido en una especie de paquetes de cromos, de seis tipos (y precios) diferentes, que incluirán fichajes, renovaciones de contrato, color de las equipaciones... Sus posibilidades online van desde competir contra otros jugadores en la red hasta vender y cambiar los cromos repetidos, aunque también podrás participar en torneos para un solo jugador. *FIFA Ultimate Team* es fútbol en estado puro: control total de los jugadores, profundo contenido técnico... ¡y cromos!

XBOX LIVE
400 Mps
4,95 €
FIFA 10: Ultimate Team
Desarrollador: **EA Sports**
9.0



Todos los atajos para triunfar

Un mes más te traemos los mejores trucos de tus juegos favoritos. Si estás atascado ya no te preocupes más, utiliza alguno de estos y las cosas serán más fáciles

PS3, 360, PSP
Army of Two: The 40 Day



En las versiones de PS3 y Xbox 360 hay una serie de accesorios y ayudas que desbloquearás si completas el juego una vez en cualquier nivel de dificultad. Son los siguientes:

› **Ropa de civil, sin armadura**
› **Ropa de calle, sin armadura**
› **Ropa de recluta**
› **Armadura ligera**
› **Armadura media**
› **Armadura 'de la vieja escuela'**: Se trata de la del primer Army of Two.
› **Armas extra**: Para desbloquear estas dos armas es necesario tener una partida guardada del primer Army of Two. Ambas aparecerán en el menú de personalización, aunque no son modificables. La **AS-KR1** cuesta 300.000 dólares y la **SB-Z Grand Pinger,** 450.000 dólares.
› **Truco de armas y mejoras**: Cuando comiences una nueva partida, justo al principio usa todo el dinero que tienes asignado inicialmente para comprar y mejorar todas las armas que puedas hasta agotar tus recursos. Después, juega hasta que alcances la elección moral. Selecciona la que quieras y, justo durante la escena de las explosiones, pausa la partida y dirígete al menú principal. Ahora selecciona el modo Campaña, escoge la partida a la que estabas jugando antes y elige la opción 'nuevo'. ¡Sorpresa! Mantienes todas las armas compradas y mejoradas anteriormente, y además consigues todo el dinero con el que empezaste la misión anterior. Así puedes seguir comprando y mejorando todo tu arsenal. Puedes repetir este proceso todas las veces que quieras hasta que tengas todas las armas del juego mejoradas al máximo.

En la versión de PSP, sólo en ella, si completas el juego podrás desbloquear a las siguientes armas y personajes.

› **Arma Spreadgun**
› **Cañón Tesla**
› **Jonah**
› **Smiley**
› **Dante (Dante's Inferno)**: Además de completar el juego será necesario que elijas todas las opciones morales malas.
› **Isaac Clarke (Dead Space)**: Además de completar el juego será necesario que elijas todas las opciones morales buenas.

También hay una serie de trucos y consejos que se aplican a las tres versiones del juego:

› **Munición infinita**: Tras completar la partida, estará disponible en el menú de opciones.
› **Modo cabezudo**: Tras completar la partida, estará disponible en opciones.
› **Consejo, sé malo**: Si eres bueno desbloquearás menos armas, mientras que si optas por ser moralmente aborrecible y políticamente correcto tu arsenal será mucho más potente.

PSP
GTA Chinatonw Wars

Durante la partida, pulsa los siguientes botones. Te recomendamos que antes de hacerlo deshabilites el autoguardado, ya que si no lo haces podrías tener problemas en la jugabilidad con algunos de los cambios:

› **Salud máxima**: L1, L1, R1, Círculo, Círculo, X, X, R1.
› **Armadura al máximo**: L1, L1, R1, X, X, Círculo, Círculo, R1.
› **Aumenta el nivel de búsqueda**: R1, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, R, L1, L1.



› **Disminuye el nivel de búsqueda de la policía**: L1, L1, R1, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, R1.
› **Pack de armas 1 (granadas, porra, pistola, minigun, asalto, SMG micro, recortada)**: R1, Arriba, X, Abajo, Izquierda, R1, X, Derecha.
› **Pack de armas 2 (cócteles molotovs, teaser, pistola dual, lanzallamas, carabina, SMG de doble cañon)**: R1, Arriba, Círculo, Abajo, Izquierda, R1, Círculo, Derecha.
› **Pack de armas 3 (minas, motosierra, revólver, lanzallamas, carabina, SMG de doble cañon)**: R1, Arriba, Cuadrado, Abajo, Izquierda, R1, Cuadrado, Derecha.
› **Pack de armas 4 (granadas flash-bang, bate, pistola, rpg, carabina, SMG micro, recortada)**: R1, Arriba, Triángulo, Abajo, Izquierda, R1, Triángulo, Derecha.
› **Balas explosivas (Pistola Águila del desierto)**: L1, R1, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X, Arriba, Abajo.
› **Día soleado**: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Círculo, X, L1, R1.
› **Sol intenso**: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, X, Triángulo, L1, R1.
› **Día lluvioso**: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, L1, R1.
› **Lluvia intensa**: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Círculo, Triángulo, R1, L1.
› **Día nublado**: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Triángulo, Cuadrado, L1, R1.
› **Niebla**: Abajo, Izquierda, Derecha, Cuadrado, X, R1, L1.
› **Huracán**: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, X, Cuadrado, R1, L1.

PS3, 360
NBA Live 10

En el menú principal ve a 'Mi NBA Live 10', Después a 'Extras EA Sports' y después a 'Códigos NBA'. Inmediatamente introduce las siguientes claves para conseguir los efectos deseados:

› **ndnba1rooaesdc0**: Desbloquea las camisetas alternativas de Houston Rockets, Dallas Mavericks, Atlanta Hawks y Memphis Grizzlies.

TUS TRUCOS

marcaplayer@unidadeditorial.es

Astro Boy

Usa los siguientes códigos para obtener algunas ventajas. Sólo son válidos en Wii:

› **1, 1, 2, 2, 1, Izquierda**: Deshabilitar Supers.
› **2, 2, 1, 2, Izquierda, Arriba**: Impulsos ilimitados.
› **Arriba, 1, Derecho, 1, abajo, 1**: Desbloquear niveles.
› **Izquierda, Izquierda, 2, Abajo, Abajo, 1**: Estadísticas al máximo.
› **Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, 1, 2**: Invulnerabilidad.
› **Izquierda, 1, Derecho, 1, arriba, abajo**: Supers ilimitados.
› **2, Arriba, 1, Arriba, Abajo, 2**: Indumentaria Swap.



MAG

Para conseguir experiencia fácilmente, intenta conseguir un botiquín al principio de la partida. Cada vez que cures a un aliado te darán cinco puntos de experiencia adicional. Si lo que haces es revivirlo después de haber muerto, serán diez puntos de experiencia los que consigas.



› **hdogdrawhoticns**: Segundo pack de camisetas secundarias para Cavaliers, Warriors, Timberwolves, Magics, 76ers, Trail Blazzers, Raptors, Jazz y Wizards.
› **ceobdabacarstcy**: Camiseta de la NASCAR para losBobcats.
› **iaporcdian3ejis**: Zapatillas Jordan CP3 III.
› **emlarmeoo6ajdsn**: Zapatillas Jordan Melo M6.
› **aondsuilyjrspxt**: Zapatillas Jordan Sixty Plus.
› **n6ieirvalkeeobn**: Zapatillas Nike Air Max LeBron I.
› **ere1nbvlaoeknii**: Zapatillas Nike Air Max LeBron II.
› **2ovnaebnkrielei**: Zapatillas Nike Air Max LeBron III.
› **3rioabeneikenvl**: Zapatillas Nike Air Max LeBron IV.
› **ri4boenanekilve**: Zapatillas Nike Air Max LeBron V.
› **ivl5brieekaeonn**: Zapatillas Nike Air Max LeBron VI.
› **aoieuchrahelgn**: Zapatillas Nike Huarache Legion.
› **kk2tesaosepinrd**: Zapatillas Nike KD 2.
› **epfnozaeminolki**: Zapatillas Nike Zoom Flip.
› **bmo4inozeeo0kvk**: Zapatillas Nike Zoom Kobe I.
› **eev0nbimokk3ozo**: Zapatillas Nike Zoom Kobe II.
› **m0kveokoiebozn2**: Zapatillas Nike Zoom Kobe III.



360
Fable II

Dos trucos muy útiles.

› **Cómo ser millonario en pocos minutos**: Enciende tu Xbox 360 estando desconectado de Xbox LIVE e inicia el juego. En cuanto puedas, anímate a comprar unos cuantos edificios. Cuantos más compres será mucho mejor, y en cuanto lo hagas guarda la partida y abandona el juego. Ve a la interfaz de tu 360, concretamente a 'Configuración del Sistema'. Desde esta opción, cambia la fecha del año, por ejemplo al año 2025, y acepta todos los cambios. Cuando inicies de nuevo el juego verás que habrás recibido grandes ingresos. Puedes repetir el proceso tantas veces como quieras. Y no te preocupes, puedes volver a la fecha original después, tus ingresos no disminuirán.

› **Cómo conseguir mucha experiencia en pocos minutos (necesitas un segundo mando)**: Durante el juego, enciende el segundo mando, pero no inicies ninguna sesión. Une el segundo jugador a la partida. Ahora ve a su pantalla de Aptitudes y quítaselo todo. Guarda después la partida y abandona. Cuando vuelvas a iniciar, toda la experiencia del segundo jugador será completamente tuya. Puedes repetir el proceso todas las veces que quieras.

Wii
Marvel: Ultimate Alliance 2

Unos cuantos truquillos que conseguir con el D-Pad:

› **Modo Dios**: Introduce en el menú de pausa: Abajo, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo.
› **Los personajes alcanzan el nivel 10**: Introduce en el menú de pausa: Abajo, Arriba, Izquierda, Arriba, Izquierda, Arriba, Izquierda, Abajo.
› **Todos los Héroes**: Introduce en el menú de selección de personaje: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Derecha.
› **Todas las misiones de bonus desbloqueadas**: Intoduce en la pantalla de misiones de bonus: Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba.
› **Fusion Power, siempre 4 estrellas**: Abajo, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo.



Wii
F.F.C.C.: The Crystal Bearers

DOS APARTADOS EXTRAS

Cuando hayas superado todo el juego y consigas derrotar al jefe final es muy importante que guardes partida, así conseguirás el modo New Game+. Cuando empieces este modo también conseguirás el modo Layle Moogle en la entrada de Alfitaria.

PS2
DJ Hero

UN PAR DE TRUQUILLOS

En el menú de trucos, que se llama Retail Cheats, tienes que introducir dos códigos.

- **5rTG**: Desbloquearas a DJ Z-Trip y sus todas mezclas.

- **D1G?**: Desbloquearás todos los artículos de Daft Punk.

Nokia Symbian > OVI Maps Racing

Carreras por decenas de ciudades

CORRIENDO EN UN GPS

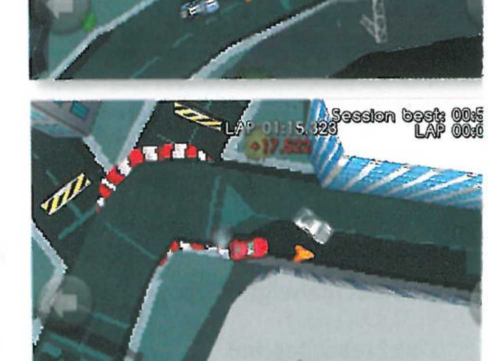
Mezcla de juego de carreras y GPS, *Ovi Maps Racing* te permite competir por calles de todo el mundo

Muy inteligente la jugada de Nokia. Aprovechando el localizador GPS que la compañía ofrece para sus móviles más avanzados, ha desarrollado este curioso juego de carreras. En él puedes crear pistas con la localización que tú quieras y jugar en carreras contrarreloj en ellos, o en los veinte prefijados para jugar en modo offline en ciudades europeas como Berlín, Londres o Amsterdam.

El juego, 100 % táctil, es sólo compatible con la tecnología Symbian y resulta muy sencillo. Siempre veremos el coche desde un plano cenital y lo controlaremos simplemente en los giros. Su control al principio te parecerá complicado, pero sólo hasta que te acostumbres a tocar la pantalla y a los continuos derrapes de los tres coches disponibles.

La posibilidad de trazar tus propios circuitos es jugosa, aunque se echa en falta algún modo de juego adicional, correr siempre contra el crono se termina haciendo un poco pesado.

TRAZAR TUS PROPIOS CIRCUITOS ES UNA OPCIÓN MUY JUGOSA



OVI Mapss Racing

Desarrollador: **Nokia**
Precio: **Gratuito temporalmente**
Lanzamiento : Disponible

8.5



Nokia X6 16 GB

EL NUEVO REFERENTE TÁCTIL DE NOKIA

El *X6 16 GB* es posiblemente el mejor táctil con el que cuenta Nokia en el mercado. Viene a suceder al 5800 y tiene opciones mejoradas. La primera, una pantalla capacitiva, mucho más sensible al tacto y de más calidad. Su tamaño, 3,2 pulgadas, permite visualizar con muy buena calidad las fotografías de la cámara de 5 megapíxeles que incorpora. Pero no es lo único. Además, de las buenas prestaciones de los terminales XpressMusic, el *X6* cuenta con algunas aplicaciones interesantes como un GPS integrado o accesos a redes sociales como Facebook.

Y lo que más nos interesa, permite, como todos los terminales modernos de Nokia, el acceso a todos los contenidos descargables de la compañía, incluidos juegos como *Ovi Maps Racing*. El mayor inconveniente, su muy alto precio, 349 €.

iPhone > Brothers in Arms 2: Global Front

LA BATALLA MÓVIL

La saga basada en la Segunda Guerra Mundial con un potente modo online cooperativo como aliciente

Cinco de los escenarios más representativos de la Segunda Guerra Mundial (Pacífico, Norte de África, Normandía, Alemania y Sicilia) para poderlos jugar con hasta cinco amigos. Ésta es la principal baza de la segunda parte de *Brothers in Arms* en los dispositivos de Apple.

Y, por supuesto, también podrás jugar sólo. La historia en este caso girará en torno a un protagonista que acaba de perder a su hermano y al que le han retirado la medalla al honor en la batalla. Y con esta excusa el juego de Gameloft te propone una completa campaña en la que se combinan la tercera y la primera persona con el pilotaje y los tiroteos sobre vehículos como tanques, jeeps o incluso avionetas.

Un muy buen apartado gráfico, muy mejorado respecto a la versión que salió hace dos años, es el envoltorio para un título espectacular y dinámico, muy en la línea de lo que ofrece cualquier shooter en condiciones de los de hoy en día.





Brothers in Arms 2: Global Front
Desarrollador: **Gameloft**
Precio: **5,99 €**
Lanzamiento : Disponible

9.0

iPhone > Anno El Puerto

ECONOMÍA Y GESTIÓN PORTUARIA

El primer juego de Ubisoft para Apps es un sencillo spin-off de la saga *Anno* basado en la estrategia marítima

Sencillo y adaptado a las características de iPhone e iPod Touch. *Anno El Puerto* nos propone gestionar nuestro propio embarcadero con este juego de estrategia de corte simplista.

Un total de 36 pequeñas misiones a lo largo de cuatro costas repartidas por todo el mapa en las que tendremos que perfeccionar nuestra gestión comerciando con todo tipo de personas, cada una con una manera distinta de ver las relaciones transaccionales. Además del historia hay un modo Interminable, la palabra lo dice todo.



Anno El Puerto

Desarrollador: **Ubisoft**
Precio: **3,99 €**
Lanzamiento : Disponible

8.2







iPhone > Plants vs. Zombies

VERGEL EN GUERRA

Un 'tower defense' con plantas. Eso es básicamente *Plants vs. Zombies*. Una horda de no-muertos se dirige a tu casa y tienes a tu disposición docenas de plantas diferentes para cortarles el paso en el jardín. Lanzaguisantes, petacerezas, plantas-trampa...de todo para eliminar a los zombies que, por supuesto, también tienen sus propias habilidades. Cincuenta niveles en distintos lugares de la casa y con diferentes condiciones en los que tendrás que gestionar bien tus recursos para que ningún enemigo llegue vivo.

Plants vs. Zombies

Desarrollador: **PopCap Games**
Precio: **2,39 euros**
Lanzamiento: **Disponible**

8.8



Java > Sonic & SEGA All Star Racing

ERIZO MOTORIZADO

Como en todas las versiones de consola, *Sonic & SEGA All Star Racing* lleva la fórmula de *Mario Kart* a los personajes míticos de la compañía. El erizo azul, Alex Kidd, Knuckles o hasta Ryo Hazuki de Shenmue se enfrentan en carreras locas llenas de trampas y obstáculos. Ocho circuitos, cuatro modos y la posibilidad de correr con motos o coches dan como resultado un completo juego para los cánones de los java.

Sonic & SEGA All Star Racing
Desarrollador: **Gameloft**
Precio: **2 €**
Lanzamiento: **Disponible**

8.0

EQUIPOS COMPLETOS
MEDION PCs 7345 y 7346

DOS PACKS GAMER CON SORPRESA



Este mes hemos conseguido brindaros dos montajes de la firma Medion orientados al jugador y que os ofrecemos, además, en un suculento concurso (*p. 54*).

Web: www.medion.es **Precio:** por determinar

Las configuraciones pre hechas para gamer suelen mostrar siempre alguna carencia importante. Es muy difícil encontrar un equipo premontado con todo lo que nos gustaría a los jugones.
Gracias a Medion, estos dos modelos de precios ajustados acercarán la experiencia de juego en PC a mucho más público. Y para que no quede la menor duda, en Marca Player hemos decidido regalarte uno de cada en un espectacular concurso con el título de Ubi Soft, *Assassin's Creed 2*.
Los equipos, basados en la plataforma intel 1156, disponen de un micro Core i5-650 dualcore a 3,2Ghz y un Core i7-860 quadcore a 2,8Ghz. Las tarjetas gráficas, de gama media pero más que suficientes, son las ATI Radeon HD5450 con 1Gb de VRAM y la nVidia Geforce GT220 con 1024Mb de video. En cuanto a la memoria RAM, los equipos van sobrados, con 4 y 8 Gb DDR3 respectivamente y 1Tb de espacio en el Disco Duro. Todos ellos, vienen con sistema operativo Windows 7 e incluyen, por supuesto, teclado y ratón. Una oportunidad única para hacerse con un PC para jugar y mucho más.

La ficha

- **Modelo:** Medion 7345
- **Micro:** Core i5-650
- **Tarjeta Gráfica:** ATI Radeon HD5450
- **RAM:** 4 Gb.
- **Disco Duro:** 1 Tb.
- **Sistema:** Windows 7

- **Modelo:** Medion 7346
- **Micro:** Core i7-860
- **Tarjeta Gráfica:** nVidia Geforce GT220
- **RAM:** 8 Gb.
- **Disco Duro:** 1 Tb.
- **Sistema:** Windows 7



Por Duardo
PC GAMER Y MÓVILES
La mejora en los terminales móviles. A pesar de ser una tecnología incipiente, nos hemos quedado alucinados con las prestaciones de los nuevos micros para movilidad de Qualcomm. ¿Os imagináis a lo que podremos jugar?

DISPOSITIVOS PORTÁTILES

MICROS QUALCOMM

En pleno apogeo de los terminales móviles, la firma Qualcomm presenta su microprocesador Snapdragon.

El futuro del ocio portátil pasa por sistemas cada vez más potentes y orientados al procesamiento masivo de datos con poco consumo. En Marca Player nos hemos sorprendido con el nuevo sistema presentado por la firma Qualcomm, el *Snapdragon*: Ofrece conexión automática 3G, además de BlueTooth y WiFi.
Es un micro con una potencia de 1Ghz, decodificador de vídeo 720p y varios códecs. En 3D procesa hasta 22 millones triángulos/ segundo y 133millones 3D píxeles/ seg. y ofrece una resolución de hasta 1280 x 720.
Pero , ¿en qué se traduce todo esto? Pues actualmente ya puedes encontrar estos chipsets en el *TG01* o en el smartbook *Skylight* de Lenovo presentado en el CES 2010. Otros dispositivos con estos chips son el *Xperia 10*, el *Acer Liquid* o el smartphone de HTC *HD2*.
A medida que la tecnología móvil va perfeccionándose, estamos más cerca de disfrutar experiencias jugables inimaginables en nuestro terminales móviles. ¡Estaremos al tanto!

¿SABÍAS QUÉ... SNAPDRAGON

...Espera llegar en poco tiempo a los 1,5Ghz de CPU en dualcore y 1440x900 de resolución?

...ofrece actualmente el mismo rendimiento del micro del iPhone, que es de 1Ghz?

...pronto ofrecerá codificación 1080p y conectividad 28/11 Mbs bajada/subida HDSPA?

snapdragon

ANÁLISIS

LOGITECH WIRELESS DESKTOP MK710

Basado en la tecnología inalámbrica Unifyng, Logitech presenta un conjunto de teclado y ratón con conectividad wireless 2.4 GHz.

Web: www.logitech.es **Precio:** 99,99€

El nuevo teclado y ratón inalámbricos de Logitech presenta un acabado digno de la firma. Con una respuesta agradable y la comodidad del minúsculo receptor Unifying, el MK710 tiene su punto fuerte en una duración de baterías certificada para tres años.
Físicamente, nos habría gustado que el teclado fuese mecánico, pero el tacto de este modelo es adecuado y su capacidad de respuesta muy adecuada para su uso intensivo. El teclado de perfil bajo cuenta con teclas cóncavas y con reposa muñecas acolchado. El ratón, para diestros.

La ficha

- **Modelo:** Medion 7345.
- **Dimensiones:** Teclado 461.3 x 243.3 x 34.1 mm.
- **Peso:** Teclado: 890 g. Ratón: 123 g.
- **Conexión:** USB Unifying.
- **Garantía:** 3 años.

Nota final

UN BUEN PRODUCTO para huir del teclado de nuestro portátil o incluso para renovar nuestro sobremesa.

8.0





ANÁLISIS

RECOMENDADO

EEE PC SEASHELL 1008P KARIM RASHID COLLECTION

No es un equipo gamer, eso está claro, pero es tan bonito y da tan buen resultado, que es una gran opción.

Web: www.asus.es **Precio:** 379€

Asus presentó en la reciente Pasarela Cibeles de Madrid este EeePC apodado SeaShell dirigido a un público muy específico. La edición Karim Rashid, con los acabados que veis, presenta una pantalla de 10.1" con retroiluminación LED, un procesador Intel Atom N450 y sistema operativo Windows 7. La pasión de las bloggers.



Nota final

ES TAN BONITO y tan práctico que será el objeto de deseo de un público muy concreto por su exclusvidad y rendimiento

9.0

HARDWARE

LA LISTA

Procesadores

Intel Core i5 660 3,2 Ghz.
El caballo ganador de la nueva tecnología de Intel. Es el momento de cambiar de arquitectura.
Web: www.pccomponentes.com **Precio:** 164€



Tarjetas gráficas

Asus HD5850 1024Mb
Un giga de video con memoria GDDR5, DirectX11 y el juego *Dirt 2* para jugar a tope a cualquier cosa.
Web: www.pccomponentes.com **Precio:** 239€



Placa Base

Gigabyte P55A-UD4
Sonido, red, Firewire y USB 3.0 y SATA 3 con socket 1156 para los nuevos Core i5 e i7.
Web: www.alternate.es **Precio:** 172,90€



Discos Duros

Seagate 1Tb 7200.12
Un Terabyte es una capacidad espectacular. Si además le sumamos 32 mb de caché: La leche.
Web: www.pccomponentes.com **Precio:** 75€



Monitores

Asus VW246H 24"
Pantalla panorámica 16:9 con resolución 1920X1080 optimizada para Full HD 1080p.
Web: www.pccomponentes.com **Precio:** 221€



Cajas

Antec Twelve Hundred
12 bahías, 7 slots de expansión, ventana, leds azules y espacio y para gráficas grandes. Un lujo.
Web: www.izarmicro.net **Precio:** 151€



FLASHES

■ **Nintendo DSI XL**

THRUSTMASTER PROTEGE TU NUEVA DSI XL CON CLASE

Ya hay disponibles carcasas para la nueva consola de Nintendo. Disponibles en negro, plata y champán, incluyen un clip de sujección para el stylus, su precio es de 12,99€ cada modelo.



■ **Sonido**

LOS LOGITECH LAPTOP SPEAKER Z205 LLEVAN EL AUDIO A TU PORTÁTIL

Espectaculares altavoces estereo para nuestro netbook. Con amplificador integrado y conexión USB sin necesidad de baterías, estos nuevos altavoces de Logitech permitirán disfrutar de audio de alta calidad en el equipo portátil. Consíguelos por sólo 49,99€.









Comunidad XBOX 360

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la blanquita de Microsoft.

EL RETO DE XBOX 360

Gánanos en Live

Xcast, Melongasoil y Marca Player son tus rivales. Agrégalos y demuestra quien manda en la red de juego online de 360.

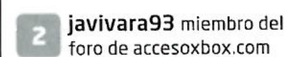
EL RETO:
Nuestros tres gladiadores de Xbox Live han sido humillados repetidas veces. Si tú también quieres mojarles la oreja, manda un mail con el asunto "RETO" a MARCAPLAYER@UNIDADEDITORIAL.ES

La pregunta

Pregunta ¿sin respuesta?

1 javivara93 miembro del foro de accesoxbox.com

"¿Para qué sirven los aXb Points que se desbloquean en ***accesoXbox.com***? Se consigue algo con ellos o sólo es para aumentar tu puntuación como usuario como con los logros de Xbox 360?!
Respuesta: Los aXb Points son similares a los logros y sirven para establecer ránkings de los mejores usuarios de la página. Además, cada semana regalamos descuentos de 5€ al usuario que más aXb Points consiga y de 10€ al mejor usuario del mes para comprar en xtralife.es. ¡Saludos!



2 javivara93 miembro del foro de accesoxbox.com

"He empezado el Fallout 3 y tengo una duda. ¿Cómo funciona el tema de las armaduras? Si cojo una y no me pone que tenga efecto.. ¿Sólo me afecta al skin?
Respuesta: En efecto. Si alguna armadura no muestra ningún efecto únicamente cambiará el aspecto de tu personaje. Intenta conseguir las que te aporten más mejoras en las puntuaciones de las habilidades de tu personaje.

1 Bruno Nieves
E-mail

Buenas, soy un seguidor de la revista desde hace 1 año, quería felicitaros por el buen trabajo que hacéis con esta y haceros dos preguntas .
El caso es que este mes cuando fui a comprar vuestra revista, vi que en la Revista Oficial de Playstation 3 había una exclusiva sobre e*l Fallout 3*"algo de una expansión llamada ***New Vegas***" quisiera saber si esta expansión existe o existirá, y si sale, para qué consolas saldrá (sobre todo si saldrá para Xbox 360).
La otra pregunta es que leí en otra revista de videojuegos (o en la vuestra, no sé bien donde) que el ***Final Fantasy XIV*** no saldrá para Xbox 360. ¿Es cierto o sólo es un rumor?
Gracias y espero con ansia el próximo número de vuestra revista.

Respuesta:
Encantados de contar contigo como lector, Bruno. Pasamos a contestar a tus preguntas:
1.- Como has podido observar, este mes llevamos un reportaje de este prometedor título producido por Bethesda. Si aún no le has echado un ojo, en las páginas 60-63 encontrarás toda la información al respecto.
2.- ***Final Fantasy XIV*** es la vuelta de esta saga al terreno de los MMORPG, después del éxito de *Final Fantasy XI*.



Por el momento está anunciado unicamente para PC y PS3, aunque no está completamente descartada una versión para la consola de Microsoft. Habrá que permanecer al tanto para oir nuevas noticias al respecto.

2 Christian García
Madrid

Saludos a todo el equipo de *Marca Player*, quiero decir que llevo siguiendo la revista desde sus inicios y que aparte de la ya desaparecida -Revista Oficial de Xbox 360- es la única revista que sigo mensualmente. Tengo unas cuantas dudas que me gustaría que fueran respondidas:
1-Cuando salga a la venta el esperado *Project Natal* de Microsoft ¿Será sólo para la 360, para su sucesora o para ambas?
2- ¿Podríais explicarme que es eso del *Game Room*? Tengo poca información sobre el tema y me gustaría ver si me podéis dar una descripción de ello
3- ¿Sabéis si saldrán más expansiones (aparte de la ya conocida, The Passing) para el ***Left 4 Dead 2***?

Respuesta:
Gracias por tu fidelidad. Aquí van tus respuestas:
1.-***Natal*** es un accesorio para Xbox 360, por lo que no se contempla el lanzamiento de una nueva consola. Se ha rumoreado que se podría lanzar una versión especial, con el aparato incluido, pero esto no sería más que un mero pack, puesto que el resto de consolas seguirían podiendo aprovechar este prometedor gadget.
2.- Este servicio para Xbox Live Arcade es nuestra propia sala recreativa virtual. Podremos jugar a juegos clásicos a cambio de unos pocos MPs o comprarlos para nuestro salón

El busca logros

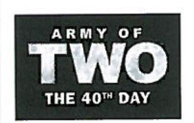
Los claves para conseguir los logros más complicados de los juegos de Xbox 360.







Salvador - 25G
Has salvado a todas las Little Sister y perdonado a Grace, Stanley y Gil.
El consejo:
Mantente firme en la misericordia hacia estas pequeñas almas atormentadas.





Piedra, papel, tijera - 5G
Gana a tu compañero tres veces seguidas a "Piedra, papel, tijera"
El consejo:
Fácil de conseguir. Tan sólo acércate al compañero e interactua hasta que salga.

La encuesta de www.accesoxbox.com:



¿Prefieres rol occidental o el oriental?

A) El rol oriental (Final Fantasy, Lost Odyssey...) - 13%
B) El rol occidental (Dragon Age, Fable, Fallout...) - 52%
C) Ambos por igual - 25%
E) No me gustan el rol - 10%

EL MES QUE VIENE:
¿Ha cumplido Final Fantasy XIII tus expectativas?

Entre los que participen en la encuesta se sorteará un juego bajo demanda de Xbox Live Arcade.



CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
Marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **Xbox 360**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.

POWERED BY



particular y permitir que nuestros amigos. Encontraremos títulos como Centipede, Space Invaders, Pitfall, Tempest, etc, al precio de 240 MPs. La gama de juegos irá desde los 30 que le acompañarán en el lanzamiento, hasta más de mil con el paso del tiempo.
3.- Aunque no se ha anunciado nada, es lógico esperar al menos un par más de contenidos descargables para ***Left 4 Dead 2***. Por supuesto, todos los detalles de estas expansiones permanecen todavía en la sombra.

3 Elena Mastuerzo
Pamplona

Hola gente de Marca Player. Tengo una simple duda que espero me resolváis. ¿Cuál es la mejor versión de ***Battlefield Bad Company 2***? Tengo los tres sistemas en que se ha publicado el juego (360, PS3 y PC)

Respuesta:
Este es un tema peliagudo ya que aunque la versión PC es superior en algunos aspectos, la estabilidad del juego en Xbox Live es muy superior al resto de versiones, por lo que si piensas jugar en red, hazte con ***Bad Company 2*** en Xbox 360.

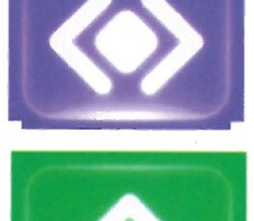


BLUR

ACTIVISION NOS DA 500 CLAVES PARA LA BETA



El esperado juego de conducción multijugador de Bizarre llega por fin a la fase final de desarrollo y, para celebrarlo, ha lanzado una beta privada para los usuarios de Xbox 360. En Marca Player tenemos medio millar de claves para aquellos lectores que deseen probar sus excelencias. Para conseguir una mandad un mensaje con el asunto **"beta blur"** a *marcaplayer@unidadeditorial.es*. Sin sorteos. Los primeros que lleguen se los quedan. ¡Nos los quitan de las manos!









X3ØX maniac.es

Sony asegura que lo está haciendo mejor que Microsoft. Rob Dyer: "Estamos haciendo las cosas mejor para nuestra comunidad de editores que Xbox 360" "Tiran el dinero con third parties como Epic, Valve o Bioware."
TYR: Si eso es tirar el dinero, me encanta que lo hagan. Pero en parte es cierto, que últimamente no sacan exclusividad. ¿Jade Empire 2? ¿Lost Odyssey 2? ¿Nuevo Perfect Dark?
Jorge Champion: Pues ojala sigan tirando el dinero de esa manera... No digo que todo lo que hace Microsoft este bien, pero creo que estos de Sony podían cerrar un poco mas la bocaza
Link: Microsoft ya ha hablado:
Y continuamos con la pelea dialéctica iniciada esta mañana por Sony, esta vez ha salido a la palestra uno de los pesos pesados de Microsoft, Aaron Greenberg, quien asegura que "no hay ninguna plataforma con tantos títulos exclusivos" como Xbox 360.
Greenberg no quiere restarle méritos a Sony, asegurando que: "obviamente habrá buenos juegos en PlayStation 3, y respetamos eso, pero nuestra meta es tener los títulos más taquilleros y exclusivos; y creo firmemente que este año ya los tenemos".
Silvanoshei: Creo que la Wii tiene más juegos exclusivos que ninguna otra. Eso sí, que sean una mierda y pierdan el sobrenombre de juego ya no es culpa mía.
Tucson: Sinceramente la que tiene más juegos de producción propia es la Wii, y ya le gustaría a Microsoft o PS3 vender la misma cantidad de Wii Fit, Mario Kart o Zelda. Aun así es la que menos juegos vende de third partys. Se nota que la Wii está en declive. Ya se empieza ha hablar sobre la futura Wii HD...



Comunidad PLAYSTATION

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la consola de Sony de nueva generación.



¿Quieres ahorrar en tiempos de crisis?

Gana un juego de PS3

¿Será capaz el título de DICE de arrebatar la "corona online" a Modern Warfare 2?

Nuestro reto:

BF: BC2

Agrega a Lázaro a tu lista de amigos (su nick es "DrumDoc") y únete a él en una partida de Battlefield: Bad Company 2 ¡Podrías ganar un juego de PlayStaton 3!

Tema del mes

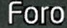
Preguntábamos: ¿Qué opinas del espectacular Heavy Rain?



Jesús Bautista
e-mail

Respuesta:
Heavy Rain es una película interactiva. Posee un excelente guión que deja claro que es uno de los juegos obligados para Playstation 3. Si quieres disfrutarlo tienes que estar preparado para lo que te espera, no habrá acción ni libertad de movimientos. Si Fahrenheit gustó, no te molestará el estilo de juego pausado y los QTE, que debes estar muy pendiente de ellos. Me ha parecido una historia realmente interesante y deja con ganas de profundizar en la historia del asesino del origami.

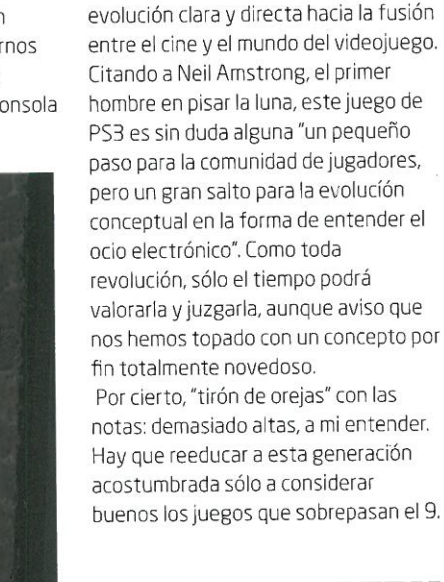
Foro



3 Alejandro Blasco Prieto.
e-mail

Hola, "cracks" de Marca Player. Tengo una duda que me gustaría resolver: tengo el modelo de PlayStation 3 de 60 GB, se me está agotando la memoria y me gustaría saber si esta consola la puedes equipar con un disco duro externo y también quería saber cuál me recomendaríais vosotros, en caso de que lo hubiera.

Respuesta:
Hola, Alejandro. En principio, cualquier disco duro externo que funcione através de USB podría servirte sin ningún problema... Bueno, algún problemilla sí que tendrías. Ten en cuenta que los discos duros externos tienen que estar formateados en FAT32 para que lo reconozca la consola (eliminando así la posibilidad de almacena ficheros de más de 4GB) y en ningún caso vas a poder guardar en ellos partidas o descargas de PlayStation Store (incluyendo juegos comprados). Si lo que quieres es ampliar el disco duro interno de la consola, te recomendamos cualquier tamaño siempre y cuando funcione a 5400 rpm (más que nada para que no se caliente demasiado); a través de las opciones del sistema podrás realizar una copia de seguridad de tu disco duro antiguo en una unidad externa, para después restaurar todas tus partidas y descargas cuando hayas puesto el disco duro nuevo.







José
e-mail

¡Hola! He decidido escribiros porque el juego de Quantic Dream ha destrozado por completo mi idea de lo que es un videojuego. Me explico: De igual forma que James Cameron ha revolucionado el concepto visual cinematográfico con Avatar en 3D, Heavy rain se ha convertido por méritos propios en su "alter ego" *videojueguil*. Es una evolución clara y directa hacia la fusión entre el cine y el mundo del videojuego. Citando a Neil Amstrong, el primer hombre en pisar la luna, este juego de PS3 es sin duda alguna "un pequeño paso para la comunidad de jugadores, pero un gran salto para la evolución conceptual en la forma de entender el ocio electrónico". Como toda revolución, sólo el tiempo podrá valorarla y juzgarla, aunque aviso que nos hemos topado con un concepto por fin totalmente novedoso.
Por cierto, "tirón de orejas" con las notas: demasiado altas, a mi entender. Hay que reeducar a esta generación acostumbrada sólo a considerar buenos los juegos que sobrepasan el 9.

> "HAY QUE REEDUCAR A ESTA GENERACIÓN, ACOSTUMBRADA SÓLO A CONSIDERAR BUENOS LOS JUEGOS QUE SOBREPASAN EL 9"

Respuesta:
Nosotros no lo habríamos podido definir mejor. Y pesar que hay gente que dice que el juego es malo porque no da libertad... ¡que es un guión, por Dios!
Tendremos en cuenta el "tirón de orejas" con las notas... pero también tienes que pensar que estamos en una temporada de obras maestras: Heavy Rain, God of War III, Modern Warfare 2, Batman: Arkham Asylum, Uncharted 2, Final Fantasy XIII... Si bien es cierto que puede que nos "emocionemos" con alguna nota, también es verdad que hacía mucho tiempo que no coincidían tantísimos "juegazos" en el mercado en tan corto espacio de tiempo.



Alberto CVC
e-mail

En primer lugar, felicitaros por la revista, y en segundo, hay van unas preguntillas:
1. ¿Hay algún juego compatible con la función SIXAXIS que no sea de carreras?. Aunque sólo sean momentos puntuales, no todo el juego.
2. ¿Saldrá algún juego de Jak and Daxter para PS3?
3. ¿Se han planteado "resucitar" a Fortesque (Medievil) para PS3? Aún no comprendo como no han vuelto a sacar juegos de esta saga, para mi la mejor de Playstation.

Respuesta:
Hola Alberto; vamos a intentar responder a tus preguntas de la mejor forma posible:
1.- No sabríamos decirte exactamente

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **Comunidad Playstation**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.

Carta del mes

Duke Nukem: dónde estarán sus huesos...


Andrés Pardo
e-mail



Aunque aún no he saltado a la nueva generación (sigo con una PlayStation 2), me gusta la saga Duke Nukem; ¿sabéis algo de una nueva entrega?

Respuesta:
Después de doce largos años de desarrollo, varios cambios de temática y de motor gráfico, hype por doquier e infinitos retrasos, el estudio 3D Realms, creador de la saga, cerró, con la consiguiente cancelación del proyecto, que ahora está en manos de Apogee.

Para el mes que viene...

Al fin llegó God of War III; ¿crees que está a la altura de las espectativas?

Mándanos a marcaplayer@unidadeditorial.es, con el asunto Comunidad Playstation, cuál crees que es el peor juego del año 2009. ¡Las mejores sugerencias se llevarán un juego!





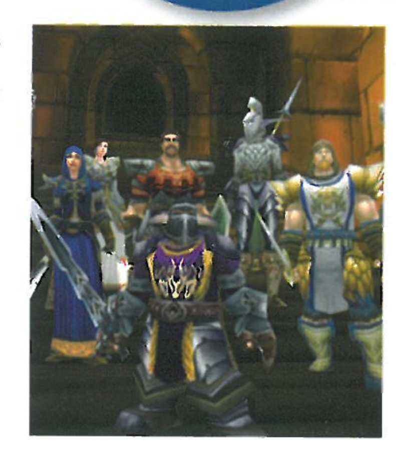
Concursos

todos los juegos que utilizan las funciones de los acelerómetros del SixAxis, pero entre ellos están Lair (que se puede manejar sin tocar los sticks analógicos), Heavenly Sword, Killzone 2 (el mejor sistema de francotirador que hemos visto en un shooter)... Y en PlayStation Store vas a encontrar un montón de pequeños juegos que se manejan con los sensores de movimiento, como Switchball.
2.- Pues teniendo en cuenta que los creadores originales de Jak & Daxter (y fundadores de Naught Dog), Jason Rubin y Andy Gavin dejaron el estudio y que ahora Uncharted es la saga estrella de la compañía, mucho nos tememos que pasará mucho tiempo antes de que se anuncie un Jak & Daxter para PlayStation 3. Quizá tengamos suerte y la nueva compañía formada por Rubin y Gavin, Monkey Gods, nos dé una sorpresa...
3.- La última aparición de Fortesque en el universo PlayStation ha sido con Medievil Resurrection, para PSP. Por ahora no tenemos ningún indicio de que la saga vaya a llegar a PlayStation 3, incluso teniendo en cuenta el éxito que ha tenido siempre, tanto en PSone como en PSP.

3 Borja Sánchez Valdés
e-mail

Hola, Marca Player. Soy un gran fan de PlayStation 3 y adoro los juegos que permiten jugar online. Estaba pensando en comprar Warhawk, ya que he leído que tiene un editor de persnaje muy bueno y te puedes conectar con hasta 32 jugadores en una sola partida. ¿Tengo razón yo, o me recomendáis otro? Eso sí, por favor, que tenga editor de personaje.

Respuesta:
Warhawk es un grandísimo juego repleto de posibilidades: vehículos aéreos y terrestres, 32 jugadores simultáneos, gigantescos escenarios... Pero ten en cuenta que el juego, aunque es muy bueno, ya tiene sus añitos y es posible que encuentres mejores alternativas en el mercado actual. Si lo tuyo son las guerras virtuales, MAG y sus partidas para un máximo de 256 jugadores te va a encantar. Podrás unirte a una de las tres facciones, personalizar a tu personaje, utilizar todo tipo de armas y vehículos...




Sanfélix
e-mail

Hola, amigos. Me quiero comprar una PlayStation 3, pero he leído que muchas peliculas en blu-ray no funcionan. ¿Es eso verdad? Y otra cosa: Activision ha comprado Blizzard; mi pregunta es ¿veremos Starcraft y Warcraft en consola?

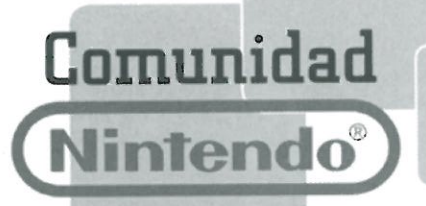


Respuesta:
Hola y, a juzgar por tu mensaje, bienvenido a tu futuro "hogar", porque con lo que te voy a decir seguro que te decides a adquirir una PS3. Lo que mencionas de los blu-ray es exactamente al contrario: todo funciona en PS3, incluso los blu-ray 3D que saldrán antes del verano (con una actualización de firmware en la consola, claro). Son algunos reproductores de blu-ray los que tienen problemas de compatibilidad, sobre todo por el hecho de que no se pueden actualizar a través de internet, como PlayStation 3. En el caso de que aparezca un elemento nuevo (o un problema de compatibilidad), PS3 puede actualizarse, muchos otros reproductores no.

Con respecto a tu segunda cuestión, lamento comunicarte que, al menos por ahora, tanto Starcraft como Warcraft seguirán siendo exclusivos para ordenador. No es ni mucho menos un problema de potencia, ya que PlaySttion 3 podría mover cualquiera de los dos juegos con soltura, pero el sistema de juego de ambos títulos requiere de forma imperativa el uso de

RANKING ACTUAL DE VENTAS (JAPÓN)

1	Kenka Banchou 4: Ichinen Sensou (PSP)
2	God Eater (PSP)
3	Biohazard 5: Alternative Edition (PlayStation 3)
4	Minna no Tennis Portable (PSP)
5	Kiniro no Corda 3 (PSP)
6	Borderlands (PS3)
7	Power Pro Success Legends (PSP)
8	Demon's Souls -Platinum- (PS3)
9	BlazBlue Portable (PSP)
10	Katekyoo Hitman! Reborn (PSP)





Encuesta Abril **revogamers** www.revogamers.net

WiiWare cumple dos años: A)¡Es genial! Tengo muchos juegos. B) Hay bastante nivel. C) No me llama del todo. D)No hay más que truños. E)No conozco bien el catálogo.

Visita www.revogamers.net y vota tu opción. Sorteamos un juego de Wii.

Tema del mes

Preguntábamos: ¿Qué es lo mejor de *Monster Hunter Tri?*

1 **Konohamaru** miembro del foro de Revogamers.net

Respuesta:

A mí me atrae el global; es decir, que yo pueda tener un personaje totalmente personalizable y que, además, con él pueda recorrer un vasto mundo y a la vez pueda explorarlo. Que con ese mismo personaje pueda cazar los diferentes animales y monstruos que hay en ese vasto mundo, con las diferentes armas que tengo y en cima, poder hacerlo junto con amigotes. Para mí es un juego globalmente muy completo y eso es lo que ha hecho que sea un gran éxito y por eso es tan atractivo.

Foro

2 **emeL**
miembro del foro Revogamers

Sin duda alguna, el online cooperativo; con lo mejor de los MMORPS, pero sin ser tan absorbente, y con lo mejor de las partidas rápidas en la red, pero con más "chicha".

3 **TeTSuYa**
miembro del foro Revogamers

Me inclino por el online cooperativo, ya que una de las cosas que normalmente alargan la vida de un juego y lo convierten en algo realmente divertido es jugarlo con los colegas, y Monster Hunter 3 promete cumplirlo.

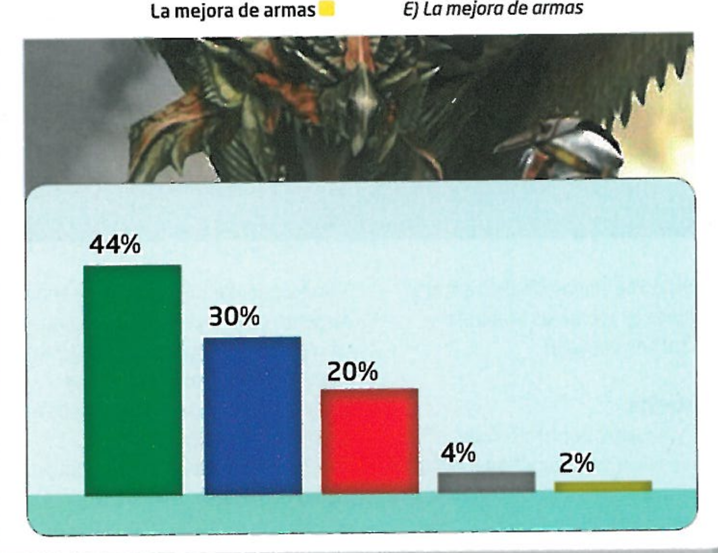
4 **Larpus**
miembro del foro Revogamers

Yo voto por los monstruos, que tiene pinta de muy épico (nunca he probado ningún MH) lo del cooperativo esta genial, pero no creo que yo le de mucho uso, además aún está por verse si será gratis o no.

Resultados encuesta de enero en:
revogamers www.revogamers.net

¿Qué es lo mejor de Monster Hunter Tri?
A) El online cooperativo
B) El mundo
C) Los monstruos
D) La historia
E) La mejora de armas

El online cooperativo
El mundo
Los monstruos
La historia
La mejora de armas



Preguntas y curiosidades



HACE ALGUNAS SEMANAS APARECIÓ en los principales sitios de noticias de videjuegos de internet una curiosa imagen tomada por las cámaras de Google Street View. Se trata de una calle cualquiera de Manchester, en la que 'compiten' las tiendas Mario y Luigi, los clásicos héroes de Nintendo. No contentos con los nombres, los dueños de la panadería (Mario) y la pizzería (Luigi) pintaron con los colores característicos de cada uno de los los rótulos de las tiendas. Visita obligada en un 'tour nintendero'.

5 **Carlos García**
e-mail

¿Saldrá algún Castlevania nuevo?

Respuesta:

Estás de suerte, Carlos. Supongo que te refieres a algún *Castlevania* para Wii. En este mismo número de la revista te puedes ir a la sección de descargas y leer el comentario que hemos hecho sobre *Castlevania: the Adventure ReBirth*. Se trata de un juego en 2D que toma todo lo mejor de los clásicos *Castlevania* y lo reinterpreta en una nueva versión. Ten en cuenta que el original sobre el que se basa este 'rediseño' era para GameBoy. La idea es buenísima, y el resultado, sorprendente. Muy divertido. Además, sale por 1000 puntos, 10 euros. Si lo que esperas es una versión de *Castlevania: Lord of Shadows*, olvídate. El propio productor del juego nos comentó que pensaba que era un juego diseñado para Xbox 360 y PS3 y que en Wii no tendría demasiado sentido.

"ME INCLINO POR EL **ONLINE COOPERATIVO**, QUE ES UNA DE LAS COSAS QUE **ALARGAN LA VIDA** DE UN JUEGO"

[RUMOR] EL ANUNCIO DE la nueva DS es cuestión de tiempo. La gente de Nintendo se ha estado exprimiendo el coco para ver cómo pueden ofrecer algo nuevo y parece que la tecnología elegida para sorprender es el sensor de movimiento, como el que incluye el iPhone.



CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **Comunidad Nintendo**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.





Estuvimos con...

Suda51

creador de *No More Heroes 2: Desperate Struggle*

Player: ¿Crees que las notas de *No More Heroes 2* son justas o responden también a que *No More Heroes* se ha convertido en un juego de culto?
Suda 51: La verdad es que hemos recibido muy buen feedback sobre la primera parte del juego. Los fans, la Prensa..., todo el mundo nos escribía en los foros y pedía cosas. Hemos hecho exactamente el juego que nos demandaban los fans y la Prensa, así que el conseguir buenas puntuaciones era sencillo. Hemos hecho el juego que la gente quería ver.
Player: Siempre has dicho que *No More Heroes* es un juego diseñado para Wii. Ahora que Xbox 360 y PS3 también tienen mandos con sensor de movimiento..., ¿podemos ver un Travis en esas consolas?
Suda 51: *NMH* es un juego de acción y necesitaba un mando que me permitiese hacer que la acción fuese algo diferente y divertido. El control de Wii era idóneo para eso y diseñé todo el juego pensando en el control de Wii. Creo que para esos nuevos controles de PS3 y Xbox 360 habría que diseñar nuevas ideas. Siempre es importante crear cosas nuevas, no vale con transformar los conceptos.
Player: La polémica es algo que está unido a Suda... ¿Es importante que los juegos que haces monten un poco de escándalo?
Suda 51: Yo no lo veo así. El eslogan de Grasshopper (la compañía de Suda51) es 'Videogames band'; es decir, somos como un grupo de rock, pero que creamos videojuegos. Siempre aportamos cosas nuevas, ideas innovadoras. No se trata de ser sólo polémicos, pero lo nuevo suele serlo.
Player: ¿Existe una lucha del editor contra el creador 'artista'?
Suda 51: Existe una industria llena de juegos masivos y jueguecitos más pequeños. Los juegos pequeños es donde se suelen expresar más ideas nuevas y, lo bueno, con cosas como el iPhone o los juegos en Internet, es que esos juegos pequeñitos ahora están llegando a más gente. Es muy bueno que el jugador tenga opción de elegir. Para el diseñador eso es genial.



TODO EL QUE HAYA jugado al primer No More Heroes tendrá en la cabeza la imagen de 'salvar partida', porque para eso nuestro hombre, Travis Touchdown, se va a 'plantar un pino' (con estas palabras) y, sentadito sobre la taza del váter, tenemos la opción de salvar nuestro progreso. Cuando pillamos a Suda51 en nuestra entrevista en París, no pudimos sino hacerle repetir la escena... y parece que estaba más que acostumbrado a la broma. ¡Viva Suda51!

Blogs



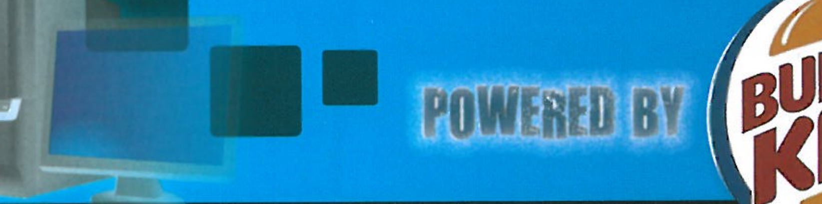
revogamers
www.revogamers.net

Dirigente de DICE: "La wii es un virus, la gente tiene que darse cuenta de que es un juguete".

Katxalot: Todas las consolas son un juguete, pero a algunas les da vergüenza admitirlo.
Legion Bond: ¿Un juguete no es precisamente un producto centrado en el entretenimiento?
Gerson Nin: Hombre, a este individuo le han dado palos por todo Internet, creo que hasta los más 'hardcores' se han burlado de él.
Chinbri: Declaraciones de este tipo eran más propias de hace un par de años, ya hasta los 'hardore' más 'hardcore' se han cansado de cantar siempre la misma cantinela, pero este señor no se debe haber enterado.
Bash: No quiero entrar en su juego, y me da igual si Wii es distinta, que lo es, pero no por eso deja de ser una consola y pasa a un juguete masivo.
Fercho: Pues sí, un virus, y muy extendido ya, somos unos 70 millones de infectados en todo el mundo oiga..... Ahora en serio, puede gustarte o no la política de la empresa, o el catálogo de la consola, pero lo que no deberíamos hacer nunca es caer en los insultos, en las rabietas de patio porque a alguien no le gusta lo que ve.
Ignarf: Pues qué queréis que os diga, yo juego en 14", dejandome la vista como un desgraciado, sin 'HacheDé' y juego a unas cosas tan enfermizas y extravagantes como hacer caer piececitas para que formen una línea y así desaparezca ésta, ganando puntos. Lo más gracioso es que ya hacía esto hace unos 17 años(y muchos antes que yo lo hacían también) y me resulta gracioso que mientras yo encajaba piececitas en una pantalla verde y negra, los chicos maduros no estuviesen allí.
Benny: No entiendo por qué esa rivalidad y odio hacia Wii la verdad... Mis horazas con la consola demuestran todo lo contrario... y las ventas y la aceptación de la gente... Ya son ganas de hablar por hablar...
Khellendros: Bah, que digan lo que quieran. Yo la disfruto enormemente, eso es lo que importa.

"QUE DIGAN LO QUE QUIERAN, YO LA DISFRUTO **MUCHO**"

Comunidad PC



Carta del mes

El análisis de Aliens vs. Predator

1 Jorge Manuel García
e-mail

Hola. Sigo vuestra revista desde casi el principio. ¡Vaya cambio, chavales! Ahora mismo es quizás la mejor del sector. Pero tengo algo que echaros en cara. ¿Cómo es que le disteis semejante nota a un truñaco como ***Aliens vs. Predator***, cuando en todas partes ha tenido notas bajísimas? ¿Cómo elaboráis los análisis? ¿Seguís algún tipo de criterio o sólo depende de cómo se ha levantado el redactor ese día? Espero que no os moleste.

Respuesta:
Saludos, Jorge. No te preocupes, no nos molesta en absoluto. Es más, es una pregunta muy interesante porque sabemos que muchos os preguntáis qué baremos seguimos en las publicaciones para valorar tal o cual juego. El caso que comentas, *Aliens vs. Predator*, debo decirte que al menos la versión PC que jugamos, nos sorprendió gratamente. Sobre todo por el tema de modelos de los personajes, que es de lo mejor visto hasta ahora en cuestión de uso de la teselación DirectX11, como en las tres estupendas campañas de un jugador que incluyen. Los problemas que ocasionó la demo multijugador en PS3, como te puedes imaginar, no debe influir en un análisis para compatibles. El juego se llevó la nota que consideraba merecía. Ya nos pasó lo mismo con *ArmA II*, otro titulazo, en nuestra opinión.
En cuanto al baremo, como cualquier crítica, tiene un gran componente de subjetividad. Aún así, en PC llevamos una tabla de géneros y características para encajar cada título, al menos, dentro de una escala de valores. En definitiva, lo que hacemos es comparar cada característica con la misma en títulos del mismo estilo y elaborar una especie de lista. Algo de esto puedes ver en las tablas de los recomendados, donde aparecen siempre los cinco primeros de cada categoría. Al mismo tiempo, siempre tratamos de buscar un jugador tipo que puede encontrar tal o cual título interesante. De esa forma tratamos de ponernos en la piel del posible comprador.


ALIENS VS. PREDATOR EN compatibles es un título mejor de lo que se comenta.

2 Ketemeto
E-mail

Hola, estoy disfrutando como un niño de la beta multjugador de *StarCraft 2*. ¿Vais a dar algún tipo de cobertura a ésta o nos tendremos que esperar al futuro análisis?.

Respuesta:
Saludos. Me niego a llamarte por tu nick. Je, je. Como habrás podido ver en este número, le hemos dado al título de Blizzard Entertaintment la primera página de Avances. Estamos disfrutando tanto de la beta como tú y esperamos seguir cubriendo todas las novedades que la compañía californiana nos haga llegar. Por de pronto, y cuando se nos confirme, esperamos poder disfrutar de la esperada campaña para un jugador basada de la raza Terran. No sabemos cuándo será, ya sabes cómo se las gasta Blizzard para dar por terminado un trabajo, pero de lo que puedes estar seguro es de que os lo contaremos.

3 David Navarro
Madrid

Hola chavales. ¿Cómo puedo convertir mi consola en un servidor multimedia?.

Respuesta:
Saludos, David. El hecho es que, probablemente, lo que quieras es convertir tu PC en un servidor multimedia de tu consola, ¿no?.
Si es así, es fácil. Si dispones de una *Xbox 360*, el propio sistema operativo *Windows 7* te gestiona su uso de forma automática. Tan sólo será necesario configurar una clave, del mismo modo que funciona el Grupo en el Hogar, y podrás hacer uso de un entorno similar al Windows Media Center de toda la vida, desde tu *Xbox 360*.
Si tienes una *Playstation 3*, verás que en la opción de Video y si tienes encendido el PC, aparecerá éste como servidor de contenidos. Los codecs están algo limitados, por lo que te recomendamos un software libre llamado *PS3 Media Server*, que funciona a las mil maravillas.

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **PC**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.


DUKE NUKEM FOREVER, o la teoría del eterno retorno encarnada en el mundo del PC. La imagen es de 2008.

Reanálisis

Datos facilitados por XTRALIFE.es

¿Acertamos las revistas con nuestras notas a la hora de detectar el juego del año? Con ayuda de **Xtralife**, a partir de este mes vamos a comparar la lista de más vendidos con las notas de tu revista. Al mismo tiempo, publicaremos los reanálisis que nos enviéis y compararemos esas tres notas. ¿Interesante, no?

	LOS MÁS VENDIDOS	NUESTRA NOTA	NOTA GAMERANKINGS	VUESTRA NOTA
1	Battlefield Bad Company 2	9.1	8.9	
2	Assassin's Creed 2	9.0	8.0	
3	Napoleon Total War	9.2	8.4	
4	Supreme Commander 2	8.0	7.8	
5	Sacred 2	9.4	7.1	
6	Los Sims 3	--	8.6	
7	Aliens vs. Predator: Survivor Edition	9.3	6.9	
8	Fifa Manager 10	8.5	7.1	
9	Los Sims 3 Trotamundos	--	8.2	
10	Wow: Wrath of the Lich King	9.5	9.2	

ANÁLISIS: Varias ausencias sorprendentes en las ventas de este último mes: ***Dragon Age***, ***Bioshock 2*** y ***Mass Effect 2*** son las que más echamos en falta. Los tres títulos más vendidos son sendos sobresalientes de Marca Player mientras que llama la atención la permanencia de un título como ***Sacred 2***, con varios meses de vida. ***Alien vs. Predator*** vende bien en su versión PC y ***World of Warcraft: Wrath of the Lich King*** sigue haciendo caja tras más de un año de vida.

Participa enviado tus notas y reanálisis de los títulos publicados en Marca Player al correo electrónico: marcaplayer@unidadeditorial.es

*GameRankings es una web que aglutina las notas de diversos medios especializados. Su base de datos es una buena referencia para pulsar las opiniones internacionales sobre un título.



VENETICA

TOTALMENTE EN CASTELLANO









FEBRERO 2010







www.venetica-game.com







> Guía de Compras

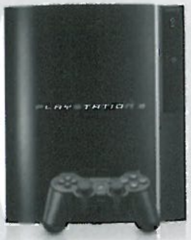
Los mejores juegos del mercado con todos sus precios



Los recomendados

Nuestro queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es. Helas aquí:

PLAYSTATION 3



Shooter

		Precio	Nota
1	Modern Warfare 2	69,95	9.7
2	Call of Duty IV	49,95	---
3	Killzone 2	29,95	9.6
4	Bioshock 2	64,95	9.5

Plataformas

		Precio	Nota
1	Little Big Planet	19,95	9.5
2	Ratchet & Clank: A.	29,95	---
3	R&C Atrapados...	69,95	8.7
4	Lego Indiana Jones	29,95	---

Rol

		Precio	Nota
1	Final Fantasy XIII	69,95	9.4
2	Oblivion: Elder...	26,90	---
3	Fallout 3	19,95	9.3
4	Dragon Age	69,95	9.0

Deportivo

		Precio	Nota
1	FIFA 10	69,95	9.4
2	PES 2010	59,95	8.9
3	Virtua Tennis 2009	64,95	---
4	Skate	26,95	---

Conducción

		Precio	Nota
1	Burnout Paradise	19,95	---
2	Pure	14,95	9.2
3	Colin McRae Dirt 2	59,95	9.0
4	NFS Shift	69,95	8.8

Estrategia

		Precio	Nota
1	Valkyria Chronicles	26,95	---
2	Endwar	26,95	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	69,95	8.0

PlayStation Store

		Precio	Nota
1	SSF2Turbo HDR	14,99	---
2	Pain	7,95	---
3	Pixel Junk Eden	7,99	---
4	Pixel Junk Racers	7,99	---

Lucha

		Precio	Nota
1	Street Fighter IV	59,95	9.6
2	Tekken 6	69,95	9.4
3	**Blaz Blue: C.T.**	**59,95**	**8.9**
4	Fight Night: R. 4	69,95	---

Musical

		Precio	Nota
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	49,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Acción

		Precio	Nota
1	Uncharted 2	69,95	9.7
2	GTA IV	29,95	---
3	Batman Arkham A.	69,95	9.6
4	**God of War III**	**69,95**	**9.6**

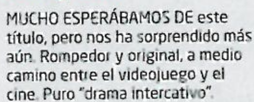
EL EXPERTO RECOMIENDA



Lázaro Fdez
PLAYSTATION 3

Heavy Rain

MUCHO ESPERÁBAMOS DE este título, pero nos ha sorprendido más aún. Rompedor y original, a medio camino entre el videojuego y el cine. Puro "drama intercativo".





DESCUENTO 10€ XTRALIFE

Wii



Shooter

		Precio	Nota
1	House of the Dead	46,95	9.5
2	MW Reflex Ed.	59,95	9.3
3	Metroid Prime Tril.	49,95	9.2
4	Resident Evil: TDC	49,95	9.1

Plataformas

		Precio	Nota
1	Super MarioGalaxy	44,95	9.7
2	New Super Mario	49,95	9.2
3	Super Paper Mario	49,95	8.4
4	Mushroom Men	56,95	9.0

Rol

		Precio	Nota
1	FF Chocobo's Dun.	36,95	8.2
2	Marvel: Ultimate A.	59,95	7.5
3	Spectrobes: O...	59,95	7.8
4	Monster Lab	19,95	6.5

Deportivo

		Precio	Nota
1	PES 2010	39,95	9.2
2	Grand Slam Tennis	49,95	9.0
3	PES 2009	19,95	8.9
4	M&S JJOO Invier.	59,95	8.9

Conducción

		Precio	Nota
1	Mario Kart Wii	46,95	8.1
2	Formula 1 2009	49,95	8.9
3	NFS: Nitro	49,95	7.9
4	Cars	29,95	7.9

Estrategia

		Precio	Nota
1	Little King's Story	39,95	9.0
2	Pikmin 2	29,95	8.0
3	Overlord Dark L.	49,95	8.6
4	Animal Crossing	49,95	8.4

Puzzle

		Precio	Nota
1	Boom Blox Smash	19,95	8.6
2	Rayman Raving	29,95	9.6
3	Trivial Pursuit	39,95	8.2
4	Mario Party 8	49,95	6.2

Lucha

		Precio	Nota
1	Super Smash Bros	49,95	9.2
2	Tatsunoko vs...	39,95	8.9
3	WWE SD 2009	24,95	8.8
4	Castlevania Judg.	29,95	7.8

Musical

		Precio	Nota
1	Rock Band 2	39,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	GH: Metallica	59,95	9.0
4	Let's Tap	19,95	7.5

Acción

		Precio	Nota
1	**Red Steel 2**	**49,95**	**9.0**
2	S.H. Shattered M.	39,95	8.9
3	MadWorld	29,95	8.3
4	No More Heroes	59,95	8.2

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
WII

Red Steel 2

ACCIÓN CON ESPADAS en un salvaje oeste lleno de samuráis. No tiene nada que ver con el primer Red Steel, y nos gusta mucho más. De lo mejor de Wii para este año.



DESCUENTO 10€ XTRALIFE

XBOX 360



Shooter

		Precio	Nota
1	COD: MW 2	69,95	9.7
2	Bioshock	19,95	---
3	Bioshock 2	64,95	9.5
4	Halo 3	29,95	---

Plataformas

		Precio	Nota
1	Prince of Persia	26,95	8.7
2	Tomb Raider Und.	29,95	8.7
3	Banjo-Kazooie	29,95	8.6
4	Lego: Ind. Jones 2	59,95	7.7

Rol

		Precio	Nota
1	Mass Effect 2	69,95	9.7
2	Final Fantasy XIII	69,95	9.4
3	Fallout 3	19,95	9.3
4	Fable 2	49,95	9.3

Deportivo

		Precio	Nota
1	FIFA 10	69,95	9.4
2	Fight Night 4	69,95	8.9
3	NBA 2K10	59,95	8.9
4	PES 2010	59,95	8.9

Conducción

		Precio	Nota
1	Forza 3	64,95	9.5
2	Pure	59,95	9.2
3	Midnight Club L.A.	29,95	9.1
4	Colin McRae Dirt 2	59,95	9.0

Estrategia

		Precio	Nota
1	Halo Wars	39,95	8.6
2	Endwar	59,95	8.5
3	Civilization Rev.	59,95	---
4	Tropico 3	49,95	8.3

Xbox Live Arcade

		MPoints	Nota
1	Braid	1200	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	Portal: Still Alive	1200	---
4	Geometry Wars 2	800	---

Lucha

		Precio	Nota
1	Street Fighter IV	59,95	9.6
2	Tekken 6	69,95	9.4
3	Soul Calibur IV	29,95	---
4	**Blaz Blue: C.T.**	**59,95**	**8.9**

Musical

		Precio	Nota
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Acción

		Precio	Nota
1	GTA IV	29,95	---
2	Batman Arkham A.	59,95	9.6
3	Assassin's Creed II	69,95	9.6
4	Bayonetta	69,95	9.5

EL EXPERTO RECOMIENDA



Juan García
XBOX 360

Battlefield: BC 2

LA COMPAÑÍA MÁS gamberra de la armada norteamericana ha vuelto con más destrucción, más locura y un modo multijugador de altura. Uno de los shooter del año.



DESCUENTO 10€ XTRALIFE

PSP



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	39,95	9.0
2	Prinny	39,95	8.5
3	Locoroco 2	29,95	8.0
4	Crash: Guerra...	39,95	7.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Midnight Club LA	19,95	9.1
2	Motorstorm AE	39,95	9.0
3	F1 2009	39,95	8.7
4	Gran Turismo	39,95	8.5

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Dissidia Final Fant.	39,95	9.0
2	Tekken 6	39,95	8.9
3	Soul Calibur BD	29,95	8.5
4	Smackdown 2009	19,95	8.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Crisis Core FF VII	29,95	---
2	Star Ocean SE	39,95	---
3	Phantasy Star P	44,95	---
4	Invizimals	49,95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Endwar	19,95	6.5
2	Mytran Wars	29,95	8.4
3	Badman	29,95	---
4	Play Chapas	29,95	6.7

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Beaterator	14,95	6.5
2	Rock Band Unplug.	39,95	8.2
3	Patapon 2	39,95	8.4
4	Patapon	29,95	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Resistance Retri.	39,95	9.2
2	Killzone: Liberat.	19,95	---
3	Syphon Filter LS	24,95	---
4	Medal of Honor H2	19,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	39,95	9.4
2	PES 2010	29,95	---
3	Football Mana. 09	44,95	8.5
4	S. White Snow	19,95	8.0

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Buzz Cerebros	29,95	7.5
2	Buzz Bolsillo	29,95	6.5
3	Mind Quizz	19,95	---
4	Capcom Puzzle W	29,95	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	God of War: CO	19,95	---
2	GTA Vice City Stor.	19,95	---
3	Monsters Hunter	29,95	9.2
4	GTA: Chinatown	39,95	8.6

EL EXPERTO RECOMIENDA



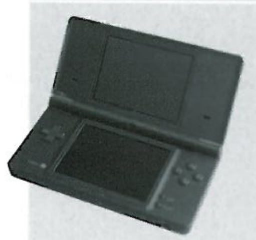
G. Maeso
PSP

Silent Hill: S.M.

REVIVE LA PRIMERA entrega de la saga pero desde otro punto de vista. Lo único que tendrás para enfrentarte a tus miedos es una simple linternita.



NINTENDO DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	New S Mario Bros	39,95	---
2	Yoshi's Island DS	39,95	---
3	Bomberman 2	19,95	8.0
4	Sin Chan: Avent...	19,95	7.8

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	36,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	29,95	8.2
4	Moto Racer DS	39,95	7.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	29,95	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39,95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	44,95	7.2
4	WWE 2009	9,95	5.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
2	Chrono Trigger DS	39,95	9.0
3	The World Ends...	39,95	8.7
4	KH 358/2 Days	36,95	8.6

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	39,95	8.6
4	Fire Emblem	39,95	8.5

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	29,95	9.1
2	Maestro! Jump...	29,95	8.5
3	Guitar Rock Tour	9,95	7.7
4	GHoT: MH	39,95	7.2

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	39,95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29,95	8.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	Fifa Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate it	39,95	7.2

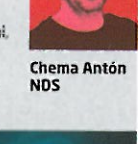
Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton	39,95	9.5
2	Profesor Layton 2	39,95	8.8
3	Scribblenauts	39,95	8.7
4	Hello Pocoyo!	39,95	8.5

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	19,99	9.3
2	Zelda: Spirit...	39,95	9.2
3	Castlevania: OoE	39,95	9.0
4	Lego Star Wars	29,95	8.1

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
NDS

Maestro! Jump in...

DE MECÁNICA EXIGENTE Y original, Maestro! Jump in Music nos propone un juego que parece de plataformas pero que es más bien musical. Lo mejor para relajarse.



PLAYSTATION 2



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Shadow of Coloss.	19,95	---
2	ICO	--,-	---
3	Klonoa 2	--,-	---
4	Ratchet & Clank 3	19,95	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 3	19,95	---
2	Burnout 3: Take...	19,95	---
3	Burnout Revenge	--,-	---
4	MotorStorm: A. E.	39,95	---

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Tekken 5	19,95	---
2	Soul Calibur II	--,-	---
3	DOA2: Hardcore	--,-	---
4	VF4: Evolution	--,-	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Final Fantasy XII	19,95	---
2	Okami	--,-	---
3	Persona 4	29,95	---
4	Dragon Quest VIII	19,95	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Onimusha Warlords	--,-	---
2	Disgaea: Hour Of...	--,-	---
3	Disgaea 2	--,-	---
4	Ring of Red	--,-	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Guitar Hero II	39,95	---
2	Guitar Hero	--,-	---
3	Amplitude	--,-	---
4	Frequency	--,-	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	TimeSplitters 2	--,-	---
2	Killzone	19,95	---
3	Red Faction	--,-	---
4	SOCOM II: USNS	--,-	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	29,95	---
2	FIFA 10	29,95	---
3	Tony Hawk's 3	--,-	---
4	SSX 3	--,-	---

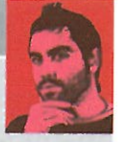
Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	We Love Katamari	--,-	---
2	Katamari Damacy	--,-	---
3	Los Sims 2	29,95	---
4	Theme Park: Roll.	--,-	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	God of War	19,95	---
2	GTA III	29,95	---
3	Resident Evil 4	19,95	---
4	S.H. Shattered M.	39,95	8,3

EL EXPERTO RECOMIENDA



Lázaro Fdez
PLAYSTATION 2

Jak & Daxter: La Front.

UNA NUEVA AVENTURA de Jak & Daxter que llega a PS2. Tendrás que desplazarte por tierra y aire en busca del eco, una fuente de energía que salvará tu planeta.



PC



MMO

		PRECIO	NOTA
1	WoW: Lich King	34,95	9.5
2	Aion	49,95	9.2
3	Warhammer Online	29,95	9.0
4	Star Trek Online	49,95	8.9

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	29,95	9.5
2	Pure	29,95	9.2
3	NFS Shift	49,95	8.8
4	Trackmania UF	9,95	8.5

Aventura

		PRECIO	NOTA
1	**Runaway: ATOF**	**19,95**	**8.5**
2	Sam & Max	29,95	8.3
3	Sherlock Holmes	19,95	8.2
4	Dracula Origin	9,95	8.0

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	49,95	9.6
2	Dragon Age	49,95	9.4
3	Fallout 3: GOY Ed.	49,95	9.3
4	Drakensang	19,95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Warhammer 40K	49,95	9.3
2	Empire Total War	49,95	9.3
3	**El Rey Arturo**	**19,95**	**9.3**
4	Empire Total War	39,95	9.2

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	59,95	8.7
2	Lego Indy 2	29,95	8.3
2	iFluid	18,95	7.0
3	Up!	19,95	7.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	59,95	9.7
2	ARMA II	39,95	9.5
3	Aliens vs Predator	49,95	9.3
4	Left 4 Dead 2	49,95	9.2

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	PES 2010	39,95	8.9
3	NBA 2K9	9,95	8.7
4	F. Manager 2010	29,95	8.5

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	29,95	-,-
3	Crazy Machines 2	9,95	-,-
4	Line Rider Freest.	19,95	-,-

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	44,95	9.8
2	Batman Arkham A.	39,95	9.6
3	Dead Space	19,95	9.3
4	**Just Cause 2**	**39,95**	**9.3**

EL EXPERTO RECOMIENDA



'Duardo'
PC

Metro 2033

SHOOTER CON TRAZAS de survival y una gran historia de novela. Lo último de THQ te transportará a un mundo en el que el metro es el último reducto de humanidad.

DESCUENTO 10€ XTRALIFE

ENTRADAS PLATINUM

PC

PACKS UBI

MARZO
9,95 €

En quioscos o tiendas, packs de tres juegos de Ubisoft, y de los buenos. World in Conflict, Splinter Cell: Chaos Theory, Far Cry 2, Call of Juarez: Bound in Blood, Prince of Persia, Brothers in Arms...

PS3, 360

Saints Row 2

MARZO
9,95 €

Violencia y diversión en las calles. Ahora tienes este sandbox de THQ a un precio simplemente inmejorable.

NDS

Scribblen...

MARZO
29,95 €

Resuelve cualquier puzle con el objeto, animal o persona que se te ocurra. Las posibilidades son infinitas.

MULTI

FIFA 10



MARZO
19,95 €

Pronto llegará la versión del mundial pero mientras puedes seguir disfrutando del mejor FIFA a precio muy reducido.

MARCA player

XTRALIFE.es

10€ DE DESCUENTO EN Los recomendados DEL MES

Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos. Hasta 10 euros en las últimas novedades de cada plataforma.

Wii



PVP: ~~49,99€~~ XtraLife: 46,95€

36,95€

Código descuento: XLMARCA*WIRST2*

PS3 / **XBOX 360**



PS3 — PVP: ~~69,95€~~ XtraLife: 66,90€

56,90€

Código descuento: XLMARCA*SBABC2*

XBOX 360 — PVP: ~~69,95€~~ XtraLife: 66,90€

56,90€

Código descuento: XLMARCA*XBABC2*

PC



PVP: ~~49,95€~~ XtraLife: 46,90€

36,90€

Código descuento: XLMARCA*PBABC2*

PC



PVP: ~~59,95€~~ XtraLife: 56,95€

46,95€

Código descuento: XLMARCA*PAC2*

PS3



PVP: ~~69,99€~~ XtraLife: 66,95€

56,95€

Código descuento: XLMARCA*SHEAVR*

PS3



PVP: ~~59,99€~~ XtraLife: 56,95€

46,95€

Código descuento: XLMARCA*SBLAZ*

XBOX 360




PVP: ~~59,99€~~ XtraLife: 56,95€

46,95€

Código descuento: XLMARCA*XBLAZ*

PS3 / **XBOX 360**




PS3 — PVP: ~~59,99€~~ XtraLife: 56,95€

46,95€

Código descuento: XLMARCA*SMGP10*

XBOX 360 — PVP: ~~59,99€~~ XtraLife: 56,95€

46,95€

Código descuento: XLMARCA*XMGP10*

PC / **XBOX 360**



PC — PVP: ~~49,95€~~ XtraLife: 46,95€

36,95€

Código descuento: XLMARCA*PMAEF2*

XBOX 360 — PVP: ~~49,95€~~ XtraLife: 46,90€

36,90€

Código descuento: XLMARCA*XMAEF2*

Cómo usar tus códigos descuento



Entra en la tienda *www.xtralife.es* y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.

Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.

Introduce tu código *Marca Player* en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.



Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias.

Compra tus juegos habitualmente en *www.xtralife.es* y consigue suscripciones gratis a tu revista *Marca Player* y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 15 de abril de 2010.

> Próximo número

F.3.A.R.


JUST CAUSE 2
A LA VENTA 26.03.10
SIEMBRA EL CAOS
JUSTCAUSE.COM
18
www.pegi.info
SQUARE ENIX
AVALANCHE STUDIOS
eidos
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3